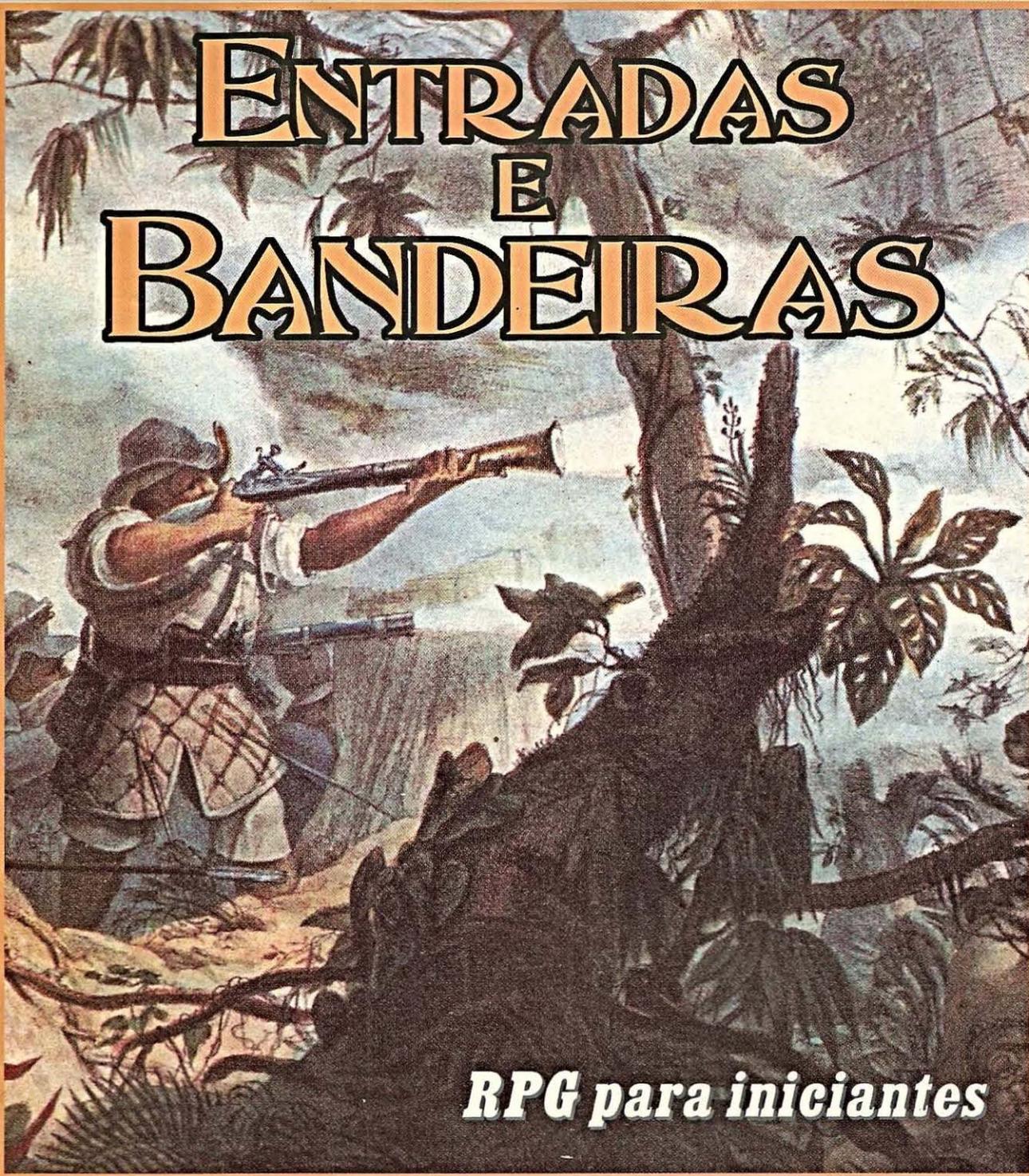


mini G U R P S[®]

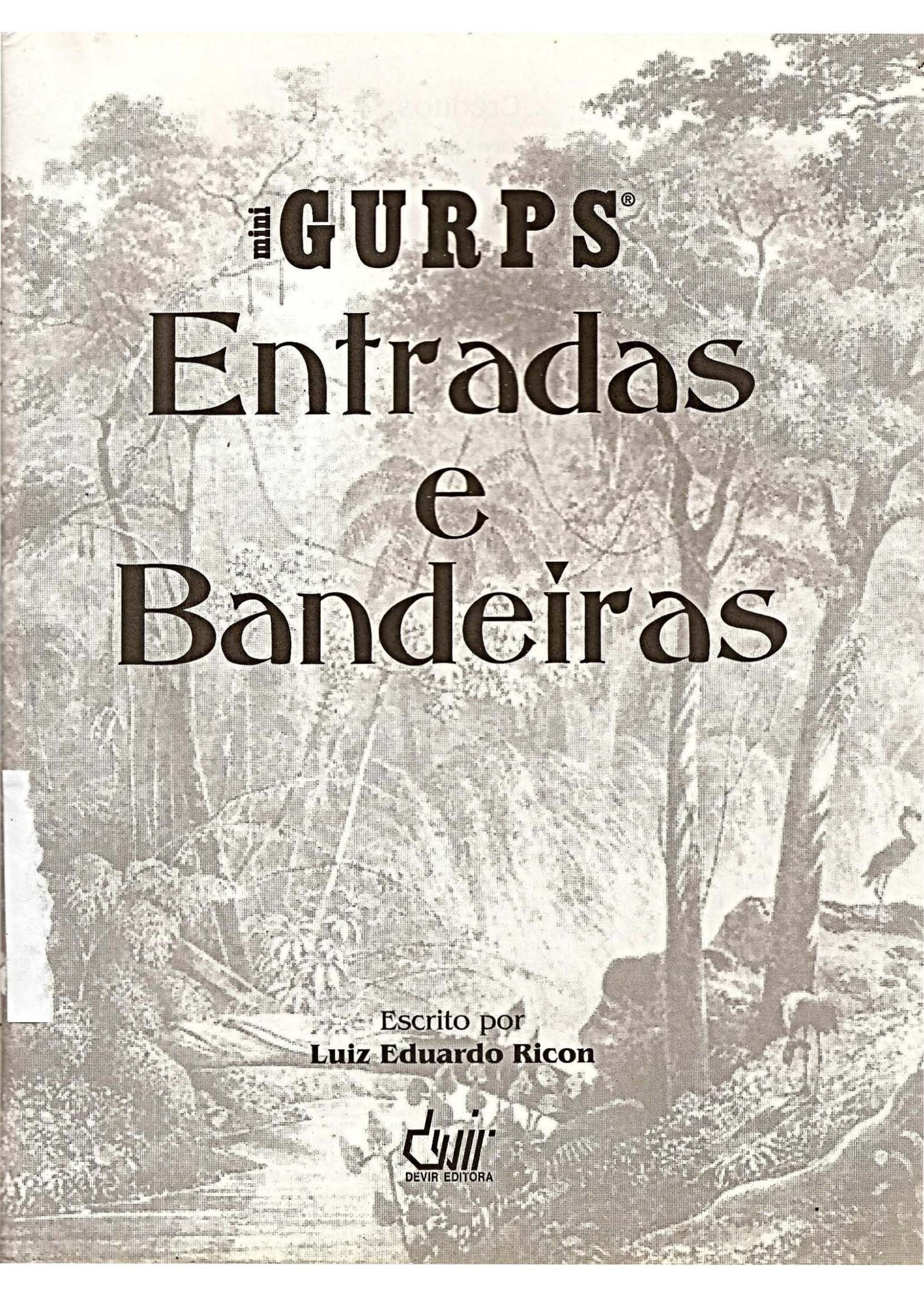
ENTRADAS E BANDEIRAS



RPG para iniciantes

Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR LIVRARIA



mini GURPS®
Entradas
e
Bandeiras

Escrito por
Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR EDITORA

Créditos

Copyright da marca GURPS® Steve Jackson Games Incorporated, 1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.



Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Produção da Capa: Tino Chagas

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

Capa: *Soldados Indígenas da Província de Mogi das Cruzes, Combatendo os Botocudos*, Jean Baptiste Debret

Ilustrações Internas: V. Bibliografia

Revisão: Douglas Quinta Reis e Deborah Monegaglia Fink

*Para Maya, David e Pedrinho,
e também para Carlos, Flávio e Ygor,
companheiros de outros desafios.*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ricon, Luiz Eduardo
Mini Gurps : entradas e bandeiras / escrito por Luiz
Eduardo Ricon.
São Paulo : Devir, 1999

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Título

99-5114

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games" : Recreação | 793.9 |

ISBN 85-85443-70-7

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP

Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo - SP

Fone (011) 3272-8524 - Fax (011) 3272-8264

email: rpgdevir@unisis.com.br

site: www.devir.com.br

INTRODUÇÃO	6	A Evolução das Armas de Pólvora	25
O Que é RPG?	6	Mosquetes, Escopetas e Arcabuzes	25
Qual é o Objetivo do Jogo?	6	A Difícil Recarga	25
Como Usar Este Livro	7	No Tempo dos Bandeirantes	25
Planilha de Personagem	8	Vilas e Cidades	25
Comece a Jogar Rapidamente	9	Economia	25
AVENTURA SOLO - A PRIMEIRA BANDEIRA	10	Educação	25
Introdução	10	Saúde	25
Aventura Solo é RPG?	10	Alimentação	26
Como Jogar	10	Quem Pagava a Conta?	26
Ensinando Seus Amigos	10	Rotas Principais	26
Aventura Solo	11	Cronologia	26
CRIANDO O PERSONAGEM	17	Bandeirantes Famosos	26
Crie a História do Seu Personagem	17	O Diabo Velho	26
Escolha o Tipo de Personagem	17	O Caçador de Índios	26
Compre os Atributos	17	O Caçador de Esmeraldas	27
Calcule o Nível de Habilidade (NH) das Perícias	17	O General do Mato	27
Peculiaridades	17	O Ouro da Colônia	27
EXEMPLO DE CRIAÇÃO	18	A Guerra das Famílias	27
Evolução do Personagem	18	Rei por um Dia	27
Regras e Tabelas	19	AVENTURA PRONTA - CAÇADORES CAÇADOS	28
TIPOS DE PERSONAGENS	20	Introdução	28
Bandeirante Caçador de Índios	20	Cena 1 - A Batalha	29
Bandeirante Experiente	20	Cena 2 - Fuga na Mata	30
Jovem Bandeirante	20	Cena 3 - Cruzando o Rio	32
Guerreiro Índio	20	Cena 4 - Águas Turbulentas	32
Mateiro	20	Cena 5 - Perdidos na Selva	33
Mascate	20	Cena 6 - O Fim	33
Jesuíta	21	E Depois ?	34
Capelão	21	Pontos de Experiência	34
Índio das Missões	21	Banco de Idéias	34
Reinol	21	ESCREVENDO AVENTURAS	35
Mestiço	21	Planejamento da Aventura	35
Escravo	21	Cenário	35
O CENÁRIO - ENTRADAS E BANDEIRAS	22	Enredo	35
A Marcha para o Interior	22	Introdução	35
A Caça aos Índios	22	Os Personagens do GM	35
A Vila de São Paulo	22	Encontros	35
A Febre do Sertão	23	Final	35
Bandeirantes de Aluguel	23	A Campanha Continua	35
A Corrida do Ouro	23	PERSONAGENS PRONTOS	36
A Guerra dos Emboabas	23	Personagens Históricos	36
O Sertão	23	Antônio Raposo Tavares	36
A Origem das Bandeiras	23	Fernão Dias	36
As Monções	23	Bartolomeu Bueno da Silva (o Anhangüera)	36
Uma Tragédia Histórica	24	Personagens para Jogadores	37
As Missões	24	André Lobo (Jovem Bandeirante)	37
A Companhia de Jesus	24	Juan Lopez (Jesuíta Espanhol)	37
Guerras Justas	24	Jandira (Índia das Missões)	37
A Estrutura das Bandeiras	25	BIBLIOGRAFIA	38
Equipamento	25	PLANILHA EM BRANCO	39

APRESENTAÇÃO

Os bandeirantes estão entre os personagens mais polêmicos da História do Brasil. Corajosos exploradores que desbravaram o sertão em busca de ouro, eles também eram homens cruéis que atacavam e destruíam aldeias indígenas, fazendo milhares de escravos.

A luta entre os bandeirantes e os índios no coração do Brasil é um capítulo dramático de nossa História, um momento decisivo para a formação do Brasil, durante o qual parte de nosso território foi conquistado a ferro e fogo. Porém, como em todas as grandes sagas humanas, a epopéia dos bandeirantes teve momentos de grandeza e conquista, mas também teve episódios de extrema crueldade.

Recriar a saga das Entradas e Bandeiras através do RPG nos dá a chance de reviver a aventura da conquista do interior do Brasil, mas acima de tudo, nos dá a oportunidade de refletir sobre o preço que foi pago por essa conquista.

Devir Livraria







Bem-vindo a *mini GURPS Entradas e Bandeiras*, um RPG que vai ajudar você a reviver a glória e a tragédia dos bandeirantes, seguindo a trilha da sua imaginação em aventuras emocionantes pelo sertão do Brasil!

Criado para ajudar você a explorar o mundo fantástico do RPG, este livro traz histórias e personagens já prontos, ambientados na época das Entradas e Bandeiras. Com eles, você vai aprender como jogar RPG, passo a passo.

O que é RPG?

O RPG (Role Playing Game) é um jogo de criar e contar histórias, onde cada ouvinte faz o papel de um dos personagens principais. Um dos jogadores será o Mestre do Jogo (GM), que é o narrador da história e o juiz da partida. O Mestre é responsável por criar o enredo da aventura e aplicar as regras do jogo, enquanto cada um dos jogadores cria e interpreta seu personagem, como num teatro de improviso.

O RPG não usa tabuleiro, peças ou cartas. Ele é uma mistura de jogo e conversa, onde o Mestre descreve uma cena e os jogadores decidem o que seus personagens dizem e fazem.

De acordo com as decisões dos jogadores, a história pode seguir caminhos completamente diferentes. E para deixar tudo ainda mais emocionante, em alguns momentos o jogador precisa rolar os dados — 6 faces, para que a sorte decida o que acontece a seguir.

Uma partida de RPG é mais ou menos assim:

GM — *A bandeira está encurralada. Do alto das árvores, voam flechas em todas as direções. É uma emboscada!*

Jogador 1 — *Eu corro para dentro da mata, tentando me desviar das flechas até chegar a um lugar seguro.*

(O GM rola os dados para saber se o personagem conseguiu ou não. Dessa vez o jogador teve sorte!)

GM — *Bem, você consegue sair da trilha e desce um barranco, escondendo-se atrás de uma pedra. O local parece seguro. Enquanto isso, a bandeira continua sob o ataque dos índios.*

Jogador 2 *(falando como seu personagem)* — *Espere por mim!*

Qual é o objetivo do jogo?

No RPG não existem vencedores nem perdedores. O objetivo principal é a diversão.

Durante uma partida de RPG, o jogador cria um personagem e faz com que ele enfrente as situações narradas pelo Mestre que, por sua vez, cria o enredo da aventura, conduz a partida, atua como árbitro e faz o papel de todos os personagens que os jogadores encontrarão durante a história.

Num RPG, você pode ser um samurai, um poderoso mago, um destemido explorador espacial... ou qualquer outro personagem que puder imaginar!

Cada aventura pode ter um objetivo definido: salvar a princesa, encontrar um tesouro, deter uma invasão; ou pode ser como uma história sem fim, onde os personagens passam de uma aventura para outra, numa *campanha* que pode durar anos!

Como usar este Livro

O livro *mini GURPS Entradas e Bandeiras* é a introdução ideal aos jogos de RPG. Lendo este livro com atenção, você vai aprender as principais regras, descobrindo como se tornar um Mestre e como escrever suas próprias aventuras.

Para facilitar o seu trabalho, siga o roteiro abaixo:

As Regras Básicas

1 Na página 9, você encontra um resumo das 3 Regras Básicas do GURPS, explicadas em apenas *uma página!* É ali que deve começar sua leitura.

A Aventura Solo

2 Em seguida, você deve ler a *Aventura Solo* (página 10). Ela vai lhe ensinar como e quando usar as 3 Regras Básicas e vai apresentar o cenário onde se passam as aventuras. Você pode jogá-la quantas vezes quiser, testando opções e caminhos diferentes.

Criando um Personagem

3 Depois de passar pela *Aventura Solo* e aprender as 3 Regras Básicas, você precisa descobrir como se cria um personagem. Na página 17, você vai encontrar instruções passo a passo sobre como construir personagens para uma aventura na época das *Entradas e Bandeiras*.

O Cenário

4 Agora, chegou a hora de se tornar um Mestre. Porém, para guiar seus amigos numa partida de RPG, você precisa conhecer o "cenário" onde se passam as aventuras. Neste livro, você vai descobrir porque eram realizadas as bandeiras, como era a vida no sertão e quais as principais rotas seguidas pelos bandeirantes em busca de escravos, ouro e pedras preciosas, além de muitas outras histórias que parecem ter saído de uma autêntica aventura de RPG!

O Mestre

5 Para ser um bom GM, você vai precisar de algumas dicas sobre como conduzir uma partida, como usar as regras e muitos outros truques. Mas já que o que você quer mesmo é começar a jogar, que tal aprender a ser Mestre durante uma partida de RPG? Para isso existe a *Aventura Pronta*.

Você deve ler todo o texto antes da partida, até ter certeza de que entendeu tudo. Só então chame alguns amigos para jogar com você. Se eles nunca jogaram, explique apenas as 3 Regras Básicas e comece logo a aventura!

A série mini GURPS

A série *mini GURPS* se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* (como este) trazem aventuras e personagens já prontos, e ensinam tudo o que os jogadores e mestres iniciantes precisam saber para entrar no mundo fantástico dos RPGs.

Com os livros de cenário, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o *mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG*, traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

O Que é GURPS

GURPS (Generic Universal Role Playing System) é um sistema de RPG genérico e universal, um conjunto de regras para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer cenário.

GURPS foi criado por Steve Jackson e é um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, tendo recebido vários prêmios.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo do sistema de regras e sua versão completa está no livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores mais experientes.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de *mini GURPS* ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (011) 3272-8524

ou por fax: (011) 3272-8264.

Se preferir, escreva para :

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo - SP

CEP 01599-070

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

Sobre o Autor

Luiz Eduardo Ricon é um dos autores pioneiros do RPG no Brasil, tendo lançado em 1992 o livro *O Desafio dos Bandeirantes*, considerado até hoje como um dos melhores RPGs nacionais.

De lá para cá, Luiz já escreveu vários livros, sendo este o seu terceiro trabalho para a série *mini GURPS*, que ele ajudou a idealizar.

Trabalhando na Devir desde 1996, Luiz Eduardo continua o seu trabalho de criar RPGs baseados em temas 100% nacionais, porque acredita que a História do Brasil deve sempre ser mostrada como uma grande aventura.



A Planilha de Personagem

Num RPG, o personagem é representado por uma Planilha como essa. Ela mostra todas as características do personagem e também os seus valores numéricos (que serão usados durante o jogo). No final desse livro existe uma Planilha em branco, que pode ser foto-copiada e preenchida por cada jogador para criar seu personagem.

Nota: Não se preocupe em entender toda a Planilha agora. Mais adiante você vai aprender em detalhes o que significa cada um desses itens. Você deve consultar sempre esta página (e o texto *Comece a Jogar Rapidamente* na página 9) para tirar qualquer dúvida durante sua leitura.

Os Atributos descrevem as características físicas e mentais do personagem

A Força (ST) é a força muscular

A Destreza (DX) é a agilidade

A Inteligência (IQ) é a capacidade mental

A Vitalidade (HT) é a saúde e a resistência física

A Velocidade Básica indica se um personagem é mais rápido que outro

Veja aqui como calcular esses valores

Arredonde o valor da Vel. Básica para calcular o Deslocamento

Esquiva é quando você se desvia de um golpe

Aparar um golpe é usar sua arma para desviar a arma do inimigo

Bloqueio é o uso de um escudo para absorver o golpe do inimigo

As Vantagens são características que facilitam a vida do personagem

As Desvantagens são defeitos que atrapalham o personagem

As Peculiaridades são características marcantes que individualizam o personagem

Conte a história do personagem

Escreva o nome do seu personagem: André Lobo

Descreva o personagem em poucas palavras: Alto, magro, de barba e cabelos negros

Escreva o seu nome: Jogador

Faça um desenho do personagem ou cole uma figura para representá-lo:

Anote os Pontos de Personagem que não foram usados e os Pontos ganhos durante as aventuras. Esses pontos serão usados para evoluir o personagem (veja a página 18)

Anote o dia em que o personagem foi criado

Anote quantos Pontos de Personagem foram gastos no total

O Nível de Habilidade (NH) é o valor numérico usado nos testes de habilidade (veja a página 9)

As Perícias representam as coisas que o personagem sabe fazer

Anote os valores de Dano Básico do Personagem (veja a página 19)

Os Pontos de Vida são a "energia" do personagem, medindo quanto dano ele pode sofrer. Seu valor é igual à HT do personagem

O dano é calculado somando-se o Dano Básico da Força do Personagem com o dano da arma (veja a página 19)

Anote o valor da DP da armadura do personagem (veja a página 19)

Anote o valor da RD da sua Armadura (veja a página 19)

Anote aqui as armas e equipamentos do personagem

Anote quantos Pontos foram gastos em cada etapa da criação e calcule o total de Pontos do seu personagem

mini **GURPS**

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome: André Lobo Jogador

Aparência: Alto, magro, de barba e cabelos negros

História do personagem: Filho de um bandeirante morto no sertão, vê sua Bandeira e salvação da sua fazenda

Data de Criação		Seqüência	
Pontos p/ Gastar: <u>7</u>		Total de Pts: <u>93</u>	

ST 11	FADIGA
DX 13	DANO BÁSICO
IQ 10	GDP: <u>1D-1</u>
HT 13	Bal.: <u>1D+1</u>
Mvmt	PTOS. VIDA 13
Velocidade Básica: <u>6.5</u>	Deslocamento: <u>6</u>
(HT+DX)/4	(V.bás. - Carga)

CARGA	DEFESA PASSIVA
Nenhuma (0) = ST	Armadura: <u>1</u>
Leve (1) = 2 x ST	Escudo: <u>2</u>
Med. (2) = 3 x ST	TOTAL
Pes. (3) = 6 x ST	
M-pes. (4) = 10 x ST	

DEFESAS ATIVAS	REACÃO +/-
ESQUIVA: <u>7</u>	
APARAR: <u>7</u>	
BLOQUEIO: <u>7</u>	
RESISTÊNCIA A DANO Armadura: <u>1</u>	
Cobra: <u>1</u>	

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS
Item Dano NH Peso
Mosquete GDP 1D 15
Espada GDP 1D+1 13
Bal 1D+3 13
Soco GDP 1D-3 13
Chute GDP 1D-1 11
Roupa de Algodão
Cobra (Gibão de Couro)
Sacola
Rede de Dormir
Munição para 10 tiros
TOTAIS: _____ kg

ALCANCE DAS ARMAS	RESUMO
Arma TR Prec. D Mx	Atributos
	Vantagens
	Desvantagens
	Peculiaridades
	Perícias
	TOTAL

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Nota: As áreas escuras da planilha devem ser ignoradas. Elas não serão usadas nas Regras Básicas.

Comece a Jogar Rapidamente

Este é o seu guia de apenas uma página para o sistema de jogo do GURPS. Apesar das regras completas ocuparem muitas páginas, o principal está aqui, e na verdade é *muito simples*.

GURPS foi criado para ser entendido facilmente por qualquer pessoa, mesmo por quem nunca jogou RPG antes. E apesar de ser muito detalhado, a maior parte das regras são *opcionais*. Elas devem ser usadas *apenas* quando isso tornar o jogo *mais divertido*.

As 3 Regras Básicas de GURPS

Para começar a jogar, você só precisa aprender 3 regras muito simples:



1) Testes de Habilidade: Um "Teste de Habilidade" é feito quando você precisa "testar" uma das características do seu personagem (atributos, perícias etc).

Você pode *testar* a sua Força para tentar evitar que uma porta pesada se feche ou sua Perícia com espada para golpear um inimigo.

Para isso, basta jogar 3 dados. Se a soma do resultado dos dados for *menor ou igual* ao valor da característica que você está testando, você conseguiu. Caso contrário, você fracassou.

Por exemplo, se você estiver *testando* a sua Força (ST) e ela vale 12, um resultado *menor ou igual* a 12 garante o seu sucesso.

De vez em quando, um teste recebe alguns *modificadores*. Se você estiver tentando evitar que uma porta *muito pesada* se feche, o GM pode pedir que você teste a sua Força *diminuída* em 2 pontos (ou abreviadamente ST-2). Nesse caso, se sua Força (ST) vale 12, você precisa de um resultado *menor ou igual* a 10 ($12-2=10$). Tirar 10 ou menos é *mais difícil* do que tirar 12 ou menos, da mesma forma que segurar uma porta *muito pesada* é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal.

Os *modificadores* também podem ser positivos (chamados de *bônus*), se você estiver tentando fazer algo muito *fácil*. Você poderia testar sua Perícia de Adestramento de Animais+4 (com um bônus de 4 pontos), para verificar se é capaz de fazer amizade com um cãozinho bem manso. Se o seu Nível de Habilidade (NH) fosse 11, qualquer resultado *menor ou igual* a 15 ($11+4$) seria um sucesso. Conseguir 15 ou menos é *bem mais fácil* do que 11 ou menos.

Os Testes de Habilidade são feitos quando o personagem quer testar um de seus *Atributos* (ST, DX, IQ ou HT), usar uma de suas *Perícias* (teste contra o

seu Nível de Habilidade naquela perícia), quando quer testar se *viu, ouviu* ou *percebeu* alguma coisa (teste contra o seu atributo IQ), quando precisa manter a calma e o auto-controle (teste de Vontade, também contra seu IQ), além de muitas outras situações.

2) Testes de Reação: Um Teste de Reação é feito pelo Mestre para determinar qual será a *reação* de um personagem controlado por ele diante de um dos jogadores. Este teste é *opcional*, ou seja, o GM pode escolher qual será essa reação. Mas às vezes é mais interessante deixar que os dados decidam.

Para saber qual foi a reação, o GM joga 3 dados e consulta a Tabela de Reação (que se encontra no livro mini GURPS Regras Básicas Para Jogar RPG, pág.36).

Alguns personagens podem ter *modificadores de reação* que são somados ao (ou subtraídos do) resultado dos dados.

ATENÇÃO: O Teste de Reação é feito somente pelo GM, em situações especiais. Por isso, não se preocupe com ele por enquanto.

3) Avaliação de Dano: Essa jogada é feita para calcular os ferimentos sofridos por um personagem (numa luta, num acidente, etc). Cada arma ou animal tem uma *fórmula* para calcular o dano, escrita em termos de "dados+bônus". Por exemplo, 3D significa que devemos jogar 3 dados e o adversário sofrerá um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; 3D+1 significa jogar 3 dados e somar 1 ao resultado final; 2D-2 significa jogar 2 dados e subtrair 2 do resultado final.

O número de pontos de dano é subtraído da HT do personagem. Quando o valor da HT chegar a zero, o personagem estará inconsciente.

As Armaduras protegem o personagem, diminuindo o dano causado pelos golpes (*veja página 19*).



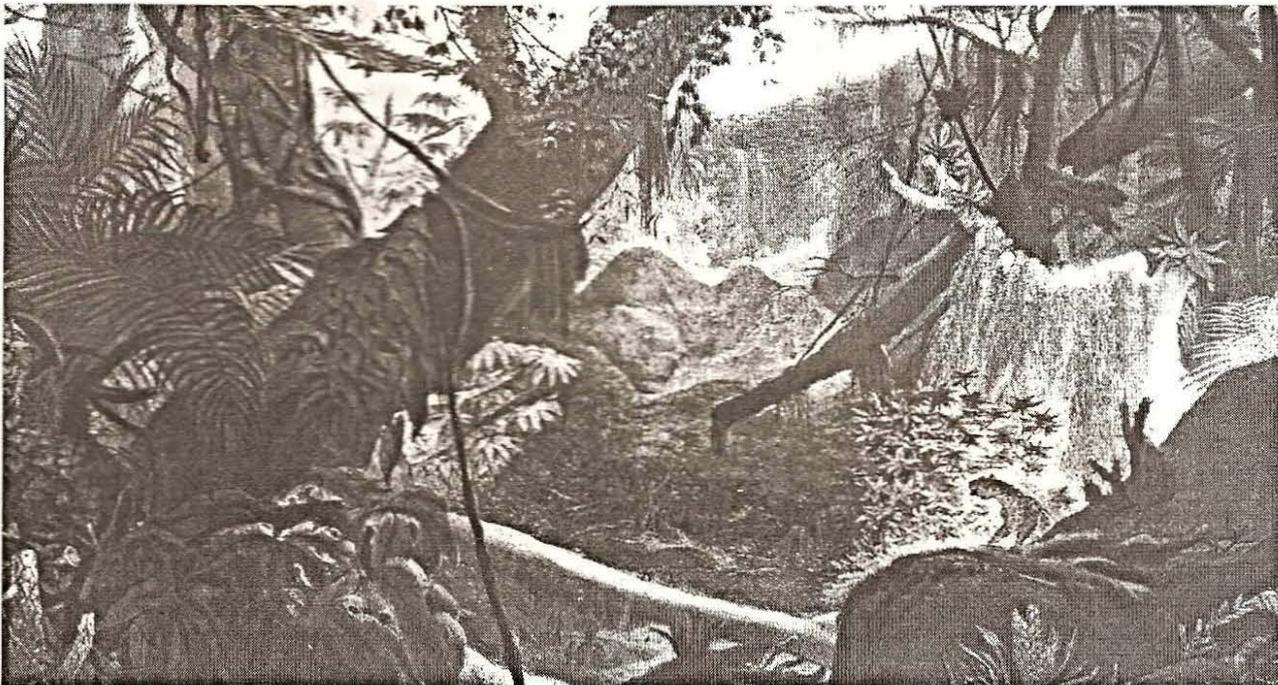
Viu como é simples?

**Agora que você já aprendeu as regras,
chegou a hora de enfrentar sua primeira aventura.**

Boa Sorte!

A Primeira Bandeira

Aprenda as regras de GURPS, em sua primeira aventura no sertão



Introdução

Esta é uma Aventura Solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um Mestre.

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que ainda não conheça muito bem as regras. Esta aventura foi planejada para lhe ensinar as 3 Regras Básicas durante o seu desenrolar. Se você tiver alguma dúvida, consulte a seção Comece a Jogar Rapidamente (veja a página 9).

Aventura Solo é RPG?

Na verdade, uma Aventura Solo é bem diferente de uma partida de RPG. Mas ela é ótima para você entender como o RPG funciona.

A maior diferença entre os dois é que o RPG é jogado em grupo, enquanto a Aventura Solo (como o próprio nome diz) pode ser jogada por apenas um jogador, sem a necessidade de um Mestre. O texto da Aventura Solo "faz o papel" do GM.

Como Jogar

Você vai precisar de lápis, papel e 3 dados. A Aventura Solo é dividida em parágrafos numerados. Eles não devem ser lidos na ordem numérica. Ao invés disso, leia o texto número 1 e pule para o texto indicado. Algumas vezes, você terá mais de uma opção, e terá de escolher que caminho seguir. Cada caminho leva a história para uma direção diferente, portanto escolha com cuidado!

Ensinando Seus Amigos

Depois de ler essa aventura e aprender as Regras Básicas de GURPS, você pode usá-la para ensinar outros jogadores.

Você pode deixar que eles joguem sozinhos, enquanto observa e esclarece as dúvidas, ou pode ler o texto em voz alta, deixando que seus amigos decidam em conjunto o que fazer. Eles estarão cooperando e não competindo entre si, e você já estará treinando para se tornar um Mestre de RPG de verdade!

1

São Paulo dos Campos de Piratininga.

A manhã encontra a vila em festa: uma bandeira está partindo para o sertão.

Na praça central, em frente à igreja e a Câmara, uma multidão se despede dos amigos e familiares. Há homens armados com espingardas e espadas, vestindo coletes de couro e chapelões de abas largas. Mas há também muitos índios, negros e caboclos, carregando caixas, sacos e baús.

Os oficiais da Câmara apressam-se em seus discursos, exaltando a coragem e a bravura dos homens que estão indo para o sertão. E na porta da igreja, o padre consagra o estandarte da coroa portuguesa, pedindo a proteção de Deus para a bandeira.

Em algum lugar ali perto, você faz os últimos acertos em seu equipamento, enquanto sua mãe chora ao seu lado, enxugando as lágrimas com um lenço branco. Você tenta acalmá-la. Afinal, já é um homem feito e chegou a hora de partir para o sertão, como seu pai.

Nesse momento, vem à sua mente a lembrança mais forte que você tem de seu pai: a imagem de um homem alto e carrancudo, sentado na varanda e olhando para o horizonte. Mas a verdade é que seu pai nunca parava em casa. Ele estava sempre longe, no sertão, em busca do "remédio para sua pobreza", como ele havia escrito em seu testamento. No sertão, seu pai ganhou a vida... e acabou encontrando a morte.

Mas agora era *sua* vez de partir. E com você seria diferente.

— *Por favor, meu filho! Não vá!*

Com o coração apertado, você abraça sua mãe, tentando confortá-la:

— *Eu vou voltar, mãe. Cuide da casa e dos meninos que em breve eu estarei de volta. E nós estaremos ricos, muito ricos...*

Olhando nos seus olhos como se estivesse fazendo isso pela última vez, sua mãe murmura:

— *Seu pai me disse a mesma coisa...*

Nesse momento, a bandeira recebe a ordem para partir e sua mãe se afasta. Virando-se para trás com um aceno tímido, você se despede da vila onde nasceu e cresceu, talvez para nunca mais voltar.

➔ **Vá para 20**

2

Agora é a vez do índio revidar o seu ataque, e você vai ter a chance de se defender. Faça a **Jogada de Ataque** dele (um teste de perícia Armas Brancas), simulando o golpe da borduna que ele usa contra você. O NH dele nessa perícia é 13.

➔ **Se o índio fracassar, vá para 19**

Nesse caso, essa rodada de combate terá se encerrado, e você deve repetir todos os passos novamente, ou seja, você deve realizar o **seu ataque**, a **defesa dele** e depois o **ataque dele**, a **sua defesa** e a **avaliação do dano** dos ataques bem sucedidos. O combate só termina quando o valor de HT de um dos personagens chegar a zero. Nesse momento, o personagem estará inconsciente.

➔ **Porém, se ele acertar o golpe, vá para 10**

3

Vários homens correm em seu socorro, enquanto outros se apressam em matar a cobra, para que ninguém mais seja atacado. Usando uma faca, Jacinto faz um corte próximo da ferida e tenta retirar o veneno do local da picada, antes que ele se espalhe pelo seu corpo.

Faça um teste de Vitalidade (HT).

Jogue três dados e obtenha um resultado menor ou igual a 10 (que é o valor da sua HT nessa aventura).

- ➔ **Se for bem sucedido,**
vá para 16
- ➔ **Se falhar no teste,**
vá para 26



4

Respirando fundo e segurando bem forte seus pertences, você se vira para o lado e começa a correr o mais rápido que pode para dentro da mata. Atrás de você, é possível ouvir as exclamações de surpresa de alguns de seus companheiros e em seguida um grito terrível. Parece que um dos homens da bandeira acaba de se tornar a primeira vítima do ataque dos índios. Você só pede a Deus para não ser o próximo.

➔ **Vá para 31**

5

Tudo parece calmo ao seu redor, e por um instante, até mesmo os pássaros parecem ter se calado. Subitamente, você percebe um pequeno movimento na mata e em meio às sombras do crepúsculo, você distingue uma grande sombra e dois olhos brilhantes. Forçando a vista, você consegue ver o corpo de um animal, de cor parda, coberto de pintas negras, movendo-se graciosamente por entre as folhagens. É uma onça, que corre da mata em sua direção, parecendo faminta.

Faça um teste de Destreza-2 (DX-2). Lembre-se que sua Destreza nessa aventura vale 12, logo você precisa obter 10 ou menos.

- ➔ **Se for bem sucedido, vá para 30**
- ➔ **Se falhar no teste, vá para 11**

6

Decidido a ajudar as índias e suas crianças, você se aproxima com as mãos erguidas, em sinal de paz. As crianças gritam assustadas e as mulheres tentam protegê-las, algumas delas empunhando bordunas e gritando palavras ameaçadoras.

Você joga suas armas ao chão e percebe que elas ficam surpresas, mas parecem ter se acalmado um pouco. Ao longe, você ouve o estampido dos tiros e o tinir do metal das espadas e facões e calcula que as índias têm pouco tempo antes de alguém da bandeira descobrir esse esconderijo. É preciso agir rápido.

Com alguns gestos, você consegue fazer com que as mulheres entendam que devem sair dali, e elas agarram suas crianças, alguns cestos e potes, descendo uma trilha estreita e em seguida sumindo na mata.

Vendo a gratidão estampada no rosto das índias, você decide voltar para onde está a bandeira, para tentar ganhar mais tempo até elas se afastarem o bastante dali.

➔ **Vá para 39**

7

Quando se aproxima de uma das moitas de capim, você ouve um ruído estranho e percebe um movimento. Num relance, você vê uma cobra marrom aninhada entre as folhagens. Ela ergue a cabeça de forma ameaçadora, pronta para atacar.

Sua única chance agora é pular para trás, para tentar escapar do bote. E é melhor torcer para essa não ser uma cobra venenosa.

Faça um teste de Destreza-2 (DX-2)

Jogue três dados e consiga um resultado menor ou igual ao valor de sua Destreza-2 (lembre-se que sua Destreza nessa aventura vale 12, logo, $12-2=10$. Você precisa obter 10 ou menos nos dados).

➔ Se for bem sucedido, vá para 27

➔ Se falhar no teste, vá para 12

8

Você tenta se convencer de que não há nada de errado na mata, e esse pensamento acaba sendo reconfortante.

Infelizmente, sua tranqüilidade não dura muito.

A seu lado, com um grito lancinante e uma flecha atravessada na garganta, seu amigo Jacinto é o primeiro a cair, vítima de uma emboscada dos índios.

➔ Vá para 15

9

Você luta para se manter em cima do tronco, tentando alcançar com seus braços o homem que vai logo à sua frente. Quando tudo parece perdido, e seu corpo parece prestes a se precipitar no abismo, você consegue se agarrar ao tronco, abraçando-o fortemente e gritando por socorro.

Os outros integrantes da bandeira não demoram em ajudá-lo a subir novamente no tronco, e enquanto alguns riem da situação, outros olham para baixo e parecem convencidos de que você acaba de escapar da morte certa.

Tudo o que você consegue fazer é se esforçar ao máximo para esconder o tremor que sente nas pernas e o nó que revira seu estômago. Passo a passo, você segue seu caminho, bastante apreensivo depois do susto.

➔ Vá para 23

10

Bem, o índio foi bem sucedido em sua *Jogada de Ataque*, e chegou a hora de você se defender.

Como você não tem um *escudo* para *bloquear* o ataque, e *aparar* o golpe da borduna não parece ser uma boa idéia, você só tem a opção de se *desviar* do ataque do índio, usando seu valor de *Esquiva*.

Jogue 3 dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de *Esquiva* anotado em sua planilha. (No caso dessa aventura considere que sua *esquiva* é igual a 6). Se falhar, você terá sido atingido pela borduna, e precisará avaliar o dano causado por esse golpe.

Uma borduna causa 1D pontos de dano. Jogue o dado, calcule o dano e subtraia esse valor de sua HT. Se você estivesse usando algum tipo de *armadura* (roupas pesadas, colete ou gibão de couro) isso diminuiria o dano causado pela borduna, e você teria que subtrair o valor da sua *Resistência a Dano* (anotado na planilha) do valor total do dano. Mas esse não é o caso.

➔ Para fazer um novo ataque, vá para 19

➔ Pratique as regras durante o combate, e no final, se você tiver vencido, vá para 17

INFELIZMENTE, SE VOCÊ FOR DERROTADO,
SUA AVENTURA TERMINA AQUI.

11

A onça avança velozmente em sua direção, erguendo as patas dianteiras, tentando cravar as garras ao redor de seu corpo. Você tenta se esquivar, jogando-se para o lado, mas não é rápido o bastante. As garras da onça rasgam sua pele e você é jogado ao chão pelo peso do enorme animal.

Desesperado, você grita de dor quando a onça finca os dentes no seu ombro, rasgando seu ventre com garras afiadas como facas. Perdido em meio à agonia, você vê Jacinto correndo em seu socorro.

O caboclo chega disparando um tiro de mosquete, que derruba a onça e outros homens com facões e azagaias chegam para terminar o serviço. Alguns golpes depois, a onça está morta.

Mas para você, já é tarde demais. Enquanto seu corpo é tomado por um frio terrível, sua visão se turva e a voz de Jacinto chamando seu nome vai ficando cada vez mais distante, até sumir na escuridão.

SUA AVENTURA TERMINA AQUI.

12

Você vê a cobra se preparando para o bote e percebe que não vai conseguir se afastar rápido o bastante. Rápida como um raio, a serpente finca as presas em sua perna. Você sente um formigamento e cai no chão, soltando um grito.

➔ Vá para 3

13

Tentando sair da clareira onde o violento combate se inicia, você desce correndo a encosta, decidido a preservar sua segurança e esperar que as armas de fogo sejam suficientes para garantir à bandeira alguma superioridade sobre o inimigo.

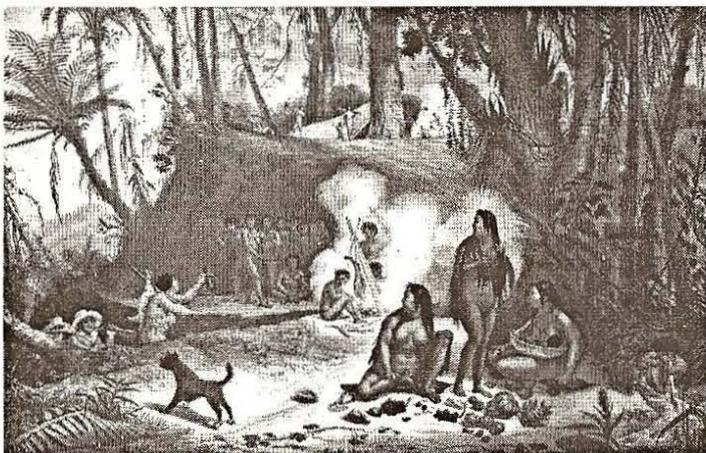
Abrigando-se atrás de uma grande pedra, você olha em volta e percebe que existe um grupo de índios escondidos numa gruta próxima. Assustado, você saca sua espada, mas logo em seguida percebe que são apenas mulheres e crianças. E elas parecem muito mais assustadas que você.

Não é difícil perceber que, mais cedo ou mais tarde, as armas de fogo decidirão o combate a favor da bandeira e os índios que sobreviverem acabarão capturados como escravos. Mas você não se sente nada à vontade pensando que em breve, todas aquelas mulheres e crianças que estavam apenas tentando se proteger, estarão presas em cordas e correntes.

Mas quem sabe você possa fazer alguma coisa?

➔ Se quiser ajudar as mulheres e crianças a fugir dali, vá para 6

➔ Se preferir não fazer nada, vá para 28



14

Você se aproxima de um caboclo e pergunta o que houve. Esticando o beijo e apontando um dedo para baixo, o mestiço mostra uma trilha de mato pisado, galhos quebrados e várias pegadas na terra fofa.

"Rastro de bugre", você ouve alguém dizer. Quando se vira, você vê um homem de barba negra e gibão de couro aproximando-se com o mosquetão em punho. "Parece que eles não estão longe. Ótimo. Em breve estaremos festejando!" Com uma risada forçada, o homem se afasta, enquanto você observa com mais cuidado a trilha dos índios e percebe marcas de pés bem pequenos, como pegadas de criança.

Tentando não pensar no que aconteceria com essas crianças se a bandeira encontrasse os índios, você segue em frente, tentando acertar o passo com o mateiro que vai à sua frente. Ele se chama Jacinto, e é um caboclo forte e robusto, com aparência de quem conhece o sertão de muitas outras entradas. Durante a marcha, vocês conversam um pouco e acabam fazendo amizade.

➤ Vá para 18

15

Antes que você possa reagir, o ataque começa. É uma emboscada!

Do alto das árvores, uma chuva de flechas cai sobre a bandeira, e os homens começam a tombar feito moscas. Do outro lado da clareira, os índios avançam com gritos de guerra, brandindo suas bordunas.

Com as escopetas e mosquetes armados, seus companheiros de bandeira disparam a primeira leva, derrubando muitos índios e assustando outros tantos.

Perdido no meio daquela loucura toda, você tem duas opções.

➤ Se quiser correr para se abrigar das flechas, vá para 13

➤ Se preferir tomar a iniciativa e enfrentar os índios no combate corpo-a-corpo, vá para 19

16

Durante todo o dia, você sente o corpo arder em febre e o local da picada incha e se enche de pus. À noite, a dor e a agonia são tão intensas que você grita e delira.

Você sofre 1D pontos de dano.

Jogue um dado e subtraia o resultado do seu número de Pontos de Vida (lembrando que você começa a aventura com 10 Pontos de Vida, o que corresponde ao valor de sua HT).

Na manhã seguinte, apesar de ainda estar muito abatido, você se sente um pouco melhor. Segundo Jacinto, sua perna ainda ficará inchada e dolorida durante alguns dias, mas não é todo mundo que resiste à picada de uma jararaca. Com um tapinha em seu ombro, o mestiço diz que você vai ficar bom.

➤ Vá para 37

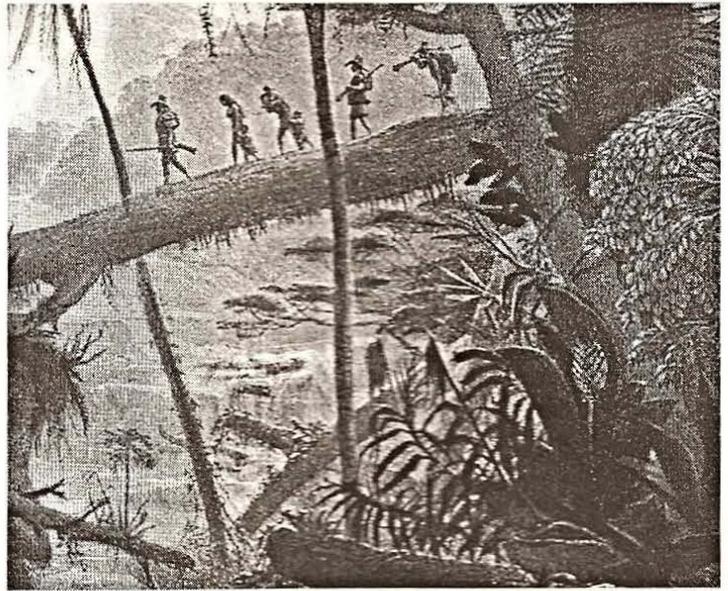
17

Finalmente, você vence o combate.

Por um instante, o silêncio parece tomar conta da mata, e à sua volta, você ouve apenas os gemidos dos feridos. Os corpos dos índios estão espalhados por toda a clareira, e os sobreviventes da bandeira se apressam em socorrer seus companheiros, pilhar os mortos e aprisionar os índios que sobreviveram ao violento e sangrento massacre.

Sentando-se sobre uma pedra para recuperar o fôlego, você avista o corpo de Jacinto. Suas botas e seu cinto já foram roubados por alguém. E agora, tudo o que você pode fazer é rezar pela alma de seu amigo e agradecer a Deus por não estar no lugar dele.

➤ Vá para 40



18

Nos dias que se seguem, você procura ficar perto de seu novo amigo, tentando aprender com ele tudo sobre o sertão. Ele acha graça em sua falta de experiência e se diverte pregando algumas peças em você, oferecendo frutas de gosto horrível, colocando taturanas em suas botas pela manhã e inventando outros trotes do gênero.

Cerca de uma semana depois, a bandeira chega a uma passagem estreita entre dois morros e os homens vão passando pelo desfiladeiro praticamente em fila indiana. Você percebe que este é um caminho que já foi seguido por muitas outras bandeiras, e provavelmente por muitos índios, pois no caminho existem várias pinguelas e pontes de tronco rudimentares e bastante desgastadas.

Quando você está atravessando uma dessas pontes, na verdade um enorme tronco que se estende por sobre um penhasco de pedras cobertas de limo, um pedaço do tronco se desprende com um estalo, e você perde o equilíbrio. Numa fração de segundos, você percebe que a queda de uma altura dessas provavelmente seria mortal.

Faça um teste de Destreza (DX)

Jogue os três dados e compare o resultado com o valor de sua Destreza (que nessa aventura é igual a 12).

➤ Se o resultado for menor ou igual a 12, você foi bem sucedido, e deve ir para 9

➤ Se o resultado for maior que 12, você falhou, e deve ir para 33

19

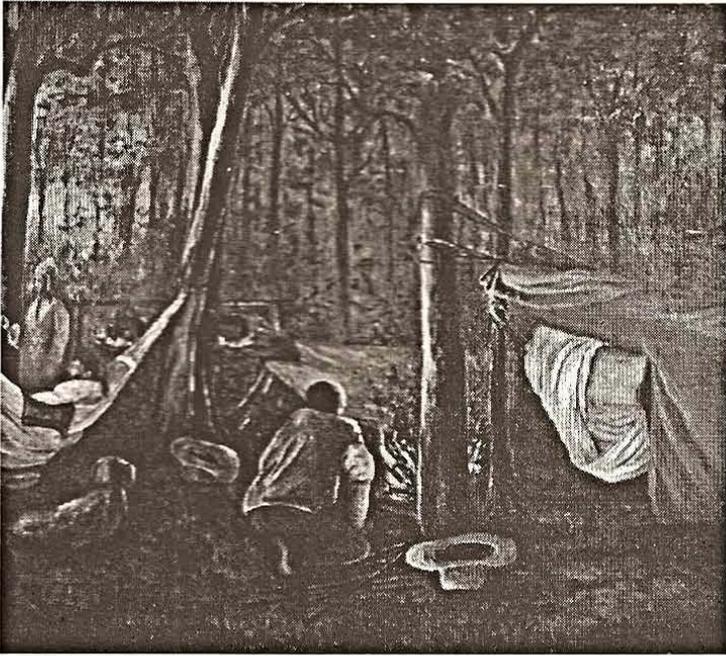
Confiante, você se prepara para seu primeiro combate! O índio está armado com uma borduna e avança em sua direção.

As regras para o combate são muito simples. Primeiro, é preciso determinar qual dos dois lados (você ou o índio) ataca primeiro. Isso se chama *Iniciativa*. Se você estiver usando um outro personagem, veja o valor do *Deslocamento* em sua planilha. Nesse caso, o *Deslocamento* do índio vale 6. Quem tiver o valor mais alto age primeiro.

Mas para facilitar, vamos considerar que você tem sempre a *Iniciativa*, e vai agir primeiro. Nesse caso, *Teste* sua *Perícia* com *Armas Brancas*, que nessa aventura vale 13.

➤ Se você falhar, isso significa que errou o golpe, seu adversário não precisa nem tentar se defender e agora é a vez dele atacar você. Vá para 2

➤ Mas se você for bem sucedido em sua Jogada de Ataque, o índio precisará tentar se defender de seu golpe. Neste caso, vá para 22



20

Depois de muitos dias, os caminhos do sertão não lhe parecem tão duros, e com o tempo, você começa a pensar que a vida de bandeirante não parece ser tão difícil quanto todos diziam. No entanto, quando a primeira chuva cai sobre a bandeira, você percebe que estava sendo precipitado.

Dormir ao relento, numa rede toda molhada não é tarefa das mais fáceis, e o frio torna a noite ainda pior. Ao longe, você ouve as vozes de alguns homens, que conversam ao redor da pequena fogueira que os índios conseguiram acender depois que a chuva passou. Decidido a se aquecer um pouco antes de dormir, você se dirige até eles.

Ao redor da fogueira, você encontra alguns homens sentados. Dois deles são índios, um é mestiço e parece ser um dos guias principais e os outros dois homens são brancos, um deles é um velho de longas barbas e o outro é mais jovem. Quando você chega perto, o velho o convida a se aproximar do fogo e lhe oferece uma bebida:

— *Sente-se aqui, filho! Venha esquentar um pouco os ossos...*

Aceitando a oferta, você se senta e bebe um pouco, enquanto os homens espantam o sono contando histórias sobre outras bandeiras. Depois de algumas horas de conversa, você consegue dormir, embalado pelos sonhos de riqueza e conquista.

No dia seguinte, a bandeira avança mais alguns quilômetros, e você percebe uma comoção entre os homens. Parece que algo importante está acontecendo.

➤ **Se você quiser perguntar a alguém o que está acontecendo, vá para 14**

➤ **Se achar melhor continuar a marcha, vá para 25**

21

Tudo parece calmo à sua volta, e por um instante, até mesmo os pássaros parecem ter se calado. Você fica um pouco apreensivo mas acaba se convencendo de que deve ser apenas sua imaginação e relaxa novamente.

De repente, com um rugido ferino, surge das sombras uma onça pintada, de olhos brilhantes e boca escancarada. Enquanto você tenta se levantar desastrosamente, ela salta como um raio de dentro da mata, vindo em sua direção.

Faça um teste de Destreza-4 (DX-4). Mas lembre-se que sua Destreza nessa aventura vale 12, logo você precisa tirar 8 ou menos nos dados.

➤ **Se for bem sucedido, vá para 30**

➤ **Se falhar no teste, vá para 11**

22

Para se defender de um ataque, um personagem tem três opções: *bloquear*, *aparar* ou *desviar-se* do golpe.

O bloqueio é feito com um *escudo* (ou algo semelhante), usando-se a *perícia Escudo*. No caso do índio, ele não possui nenhum escudo, e não pode bloquear seu golpe.

Para *aparar* o golpe, o índio tem que acertar a sua arma com a borduna, para impedir que você o atinja. Para fazer isso, ele usa metade do valor de sua *perícia* com *Armas Brancas*.

Finalmente, se quiser se desviar de seu golpe, o índio usa o valor de *Esquiva*. Para facilitar, vamos assumir que o índio decide se esquivar.

Como não existe um GM nessa aventura, você é quem joga os dados para o índio. O valor da Esquiva dele é 6. Jogue três dados e compare o resultado com esse valor.

➤ **Se for bem-sucedido, o índio conseguiu se esquivar de seu golpe e agora é a vez dele atacar. Vá para 2**

➤ **Mas se ele tiver falhado, seu golpe o acertou, e será preciso avaliar o dano que o seu ataque causou. Vá para 29**

23

A bandeira segue seu rumo, percorrendo trilhas conhecidas pelos mateiros e bandeirantes mais experientes. Você ouve as histórias de muitas outras expedições que já passaram por aquelas bandas, sempre à caça de índios. E se lembra das festas na vila cada vez que uma nova bandeira chegava do sertão.

Estranhamente, as lembranças mais fortes que você tem são os rostos tristes dos índios capturados, presos como animais com cordas e grilhões de ferro. Você tenta afastar esses pensamentos e concentra sua mente apenas no dinheiro. Afinal, com escravos para trabalhar em sua fazenda, e muitos outros para vender, você certamente ficará rico.

Perdido em seus pensamentos, você pendura sua rede entre duas árvores, próximo de algumas moitas de capim.

Faça um teste de visão (IQ).

Jogue três dados e compare o resultado obtido com o valor de sua IQ (que nessa aventura é igual a 10).

➤ **Se tiver sucesso (resultado menor ou igual ao valor de IQ), vá para 7**

➤ **Se falhar (resultado maior que o valor de IQ), vá para 35**

24

Os mateiros avisam que a bandeira deve estar se aproximando da aldeia dos índios, e que a partir de agora, devem prosseguir com cautela, para evitar qualquer surpresa.

Vocês seguem pela mata calados. E, quando a bandeira chega a uma grande clareira, você olha em volta e uma estranha sensação percorre o seu corpo.

Faça um teste de Visão-2 (IQ-2). Lembre-se que seu IQ vale 10.

➤ **Se tiver sucesso, vá para 38**

➤ **Se falhar no teste, vá para 8**

25

Sem prestar muita atenção no grupo de homens ali reunido, você segue em frente, tentando acertar o passo com Jacinto, o mateiro que vai à sua frente. Ele é um caboclo forte, de rosto bem moreno e cabelos negros e lisos. Pelo jeito como ele se move na floresta, você percebe que está diante de um bandeirante experiente, que deve ter muitas histórias para contar sobre o sertão.

Durante a marcha, vocês conversam um pouco, e acabam fazendo amizade.

➔ **Vá para 18**

26

Durante todo o dia, você sente o corpo arder em febre e o local da picada incha e se enche de pus. À noite, a dor e a agonia são tão grandes que você grita e delira. Jacinto parece não acreditar que você possa se recuperar, e você sente a vida se esvaindo de seu corpo.

Você sofre 3D pontos de dano.

Jogue 3 dados e subtraia o resultado dos seus Pontos de Vida (lembrando que você começa a aventura com 10 Pontos de Vida, que correspondem ao valor de sua HT para essa aventura).

Se você obtiver um resultado maior que seu número de Pontos de Vida, significa que seu organismo não suportou o sofrimento e você morreu. Caso contrário continue lendo.

Na manhã seguinte, Jacinto não sai do seu lado um só minuto, e pela expressão no rosto do mestiço você percebe que suas chances não são nada boas. Tentando parecer calmo, ele lhe diz que o veneno da jararaca se espalhou pelo seu corpo e que a julgar pelo inchaço de sua perna não há muito que ele possa fazer.

À noite, o capelão vem até você e lhe diz que vai cuidar do ferimento. Com um objeto pontudo, ele lanceta uma de suas veias e você grita quando ele aplica em você uma dolorosa sangria. Com a perda de sangue, você fica cada vez mais fraco, até perder finalmente a consciência.

Você sofre mais 2D pontos de dano devido à perda de sangue. Subtraia o resultado de seu número de Pontos de Vida.

Infelizmente, dessa vez o seu organismo não resiste, e você acaba como mais uma vítima dos perigos do sertão. Exatamente como seu pai.

SUA AVENTURA TERMINA AQUI.

27

Jogando-se para trás com um pulo, você rola no chão e percebe, aliviado, que a cobra não conseguiu mordê-lo.

Enquanto você se recupera do susto e se levanta, limpando a poeira de suas roupas, alguns homens riem e acham graça, enquanto outros se apressam em matar a cobra, para que ela não acabe atacando outra pessoa.

Depois, já refeito do susto, você ouve alguém dizer que a cobra era uma jararaca, e que você escapou por pouco.

➔ **Vá para 37**

28

Você se afasta dali, deixando as índias e as crianças entregues à própria sorte. O mais importante é tentar se manter vivo e quem sabe lucrar com os escravos que conseguir levar de volta à vila. Além do mais, é possível que ninguém na bandeira encontre a gruta e as mulheres e crianças consigam se salvar.

Porém, algum tempo depois, um grupo liderado por um dos homens que comandam a bandeira desce a trilha e encontra a gruta. De longe, você ouve os gritos e o choro das crianças e sente um peso em seu estômago: o peso do remorso.

➔ **Vá para 32**

29

Sua espada corta o braço do índio e ele grita de dor.

Ao contrário dos filmes e videogames, num RPG os inimigos não morrem com apenas um golpe. Seu ataque feriu o índio, mas ele continua em pé, e vai atacar você também.

Mas antes é preciso calcular a extensão dos ferimentos causados pelo seu ataque. Imagine que o dano causado pela espada é 1D+4. Jogue um dado e some 4 ao resultado obtido. Esta será a quantidade de dano causada por seu ataque. Subtraia esse valor do valor da HT

do índio (que é 13). Quando a HT do índio chegar a zero, você terá vencido o combate.

Agora, chegou a vez do índio atacar você.

➔ **Vá para 2**

30

A onça avança rapidamente em sua direção, erguendo as patas dianteiras, tentando cravar as garras ao redor do seu corpo. Desesperado, você tenta se esquivar, jogando-se para o lado e consegue escapar milagrosamente do abraço mortal.

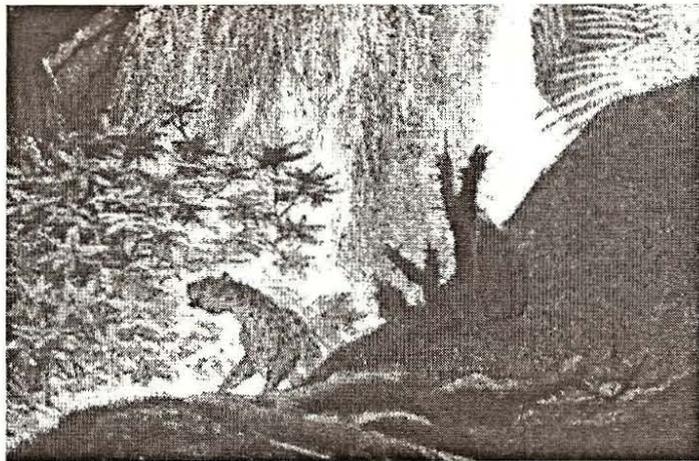
Mesmo assim, as garras da onça rasgam sua pele e você é jogado para trás pelo peso do animal.

Desesperado, você grita pedindo socorro, e a onça abre a boca, rugindo. Você sente o hálito quente do animal e fecha os olhos, sabendo que sua vida está por um fio.

De repente, você ouve um estampido e a onça é jogada para trás por um tiro de mosquete. Olhando para o lado, você vê Jacinto empunhando a arma e outros homens com facões e azagaias chegam para terminar o serviço. Em poucos golpes, a onça está morta.

O ataque da onça rasgou sua roupa e cortou fundo sua pele, causando 4 pontos de dano (subtraia 4 pontos de seu número de Pontos de Vida. Lembre-se que você começa a aventura com 10 Pontos de Vida, que correspondem ao valor de sua HT).

➔ **Vá para 36**



31

Você corre pela mata, e quando chega a um local mais protegido, vira-se para ver o que aconteceu. De longe, você vê Jacinto caído, com uma flecha atravessada na garganta. Talvez ele ainda estivesse vivo se você tivesse tentado avisá-lo, ao invés de fugir correndo.

A raiva e o remorso o dominam. Tomando coragem, você volta correndo, disposto a enfrentar seu destino como um homem, e não como um covarde.

➔ **Vá para 19**

32

Você se levanta e tenta ir para bem longe dali, voltando para a clareira onde a batalha já está praticamente decidida. As armas de fogo parecem realmente ter feito toda a diferença. Mesmo de longe, não é difícil ver a enorme quantidade de índios caídos (a maioria deles mortos) na clareira.

Quando você se aproxima um pouco mais, um índio desesperado percebe você chegando e solta um grito de guerra. Erguendo sua borduna, ele avança na sua direção. Você só tem tempo de sacar sua espada e se preparar para o combate.

➔ **Vá para 19**

33

Desesperadamente, você tenta recuperar o equilíbrio, agitando os braços e tentando se agarrar em alguém, ou em alguma coisa.

Mas é tarde demais. Seus braços ainda se prendem por um instante ao tronco, mas suas mãos escorregam na casca porosa e coberta de musgo.

Com um grito de puro terror, você se precipita no abismo.

Seu único consolo é que quando seu corpo finalmente atinge as rochas lá embaixo, sua agonia é curta e sua morte é rápida. Em seus últimos instantes de vida, você só consegue pensar em sua mãe e em seu pai, que como você, também encontrou a morte no sertão.

SUA AVENTURA TERMINA AQUI.

34

Tentando ser discreto, você chama a atenção de Jacinto, apontando para a copa das árvores. Você percebe a expressão de surpresa e medo no rosto do mateiro, quando ele se vira para você para dizer algo.

Mas uma flecha certa o silencia, e ele cai, vítima de um golpe mortal. No mesmo instante, gritos selvagens vindos da copa das árvores anunciam o feroz ataque que se inicia.

➔ **Vá para 15**

35

Distraidamente, você pendura sua rede numa das árvores quando de repente, percebe que pisou em alguma coisa em meio às folhagens. Sentindo uma picada na perna e um formigamento, você cai no chão com um grito, e percebe que acaba de ser picado por uma cobra venenosa.

➔ **Vá para 3**

36

Com o passar dos dias e os cuidados de Jacinto, você se recupera dos ferimentos (recupere 4 Pontos de Vida) e a bandeira segue seu caminho. A cada dia que passa, os homens ficam mais animados com a proximidade do território dos índios.

➔ **Vá para 24**

37

A bandeira segue viagem.

Depois de vários dias de caminhada pela mata cerrada, descendo uma serra debaixo de um grande aguaceiro, a bandeira alcança as margens de um rio, onde existem diversas clareiras. Os mateiros avisam que próximo desse lugar existem diversos bebedouros, locais onde os animais da floresta vão para beber do rio, e por isso deve haver muita caça nessa região. Você pensa que isso vem em muito boa hora, pois as provisões da bandeira já começam a escassear, especialmente a carne.

Enquanto o sol começa a se esconder atrás da serra e as sombras avançam sobre a floresta, você decide se refrescar na beira do rio. Ouvindo o canto dos pássaros e o ruído dos pequenos animais da mata, você lava o rosto e as mãos, e mergulha sua cabeça no rio, aliviando um pouco o calor.

O seu cansaço é tão grande que você se deita na margem do rio para descansar um pouco, mas não consegue evitar a estranha sensação de estar sendo observado.

Faça um teste de Visão-2 (IQ-2). Sua IQ para essa aventura vale 10, logo você precisa obter um resultado menor ou igual a 8.

➔ **Se for bem sucedido, vá para 5**

➔ **Se falhar no teste, vá para 21**

38

Olhando atentamente para a copa das árvores, você pensa ter visto alguma coisa se movendo entre as folhas. Mas provavelmente se tratava apenas de um papagaio ou um pequeno macaco.

No instante seguinte, algo se move novamente, e você percebe que não são macacos nem papagaios, mas vários índios, camuflados entre as folhagens, todos prontos para o ataque.

Se você fugir dali agora mesmo, talvez consiga escapar das flechas envenenadas. A seu lado, seu amigo Jacinto parece não ter percebido nada e se você tentar avisá-lo do perigo, talvez acabe perdendo os segundos preciosos que podem ser a diferença entre a vida e a morte.

E então, o que você vai fazer?

Mas lembre-se que você precisa tomar sua decisão numa fração de segundos.

➔ **Se quiser fugir correndo, tentando escapar do ataque iminente, vá para 4**

➔ **Se preferir avisar seu amigo e se arriscar a ser acertado pelas flechas, vá para 34**

39

Quando você volta ao local da batalha, a cena parece ter mudado radicalmente. Antes acuados pela emboscada armada pelos índios, os bandeirantes agora atacam com muita violência os poucos guerreiros que ainda parecem dispostos a lutar.

Em pouco tempo, a batalha estará vencida e a bandeira terá muitos escravos para levar de volta à vila. Infelizmente, a quantidade de índios vivos não chega nem perto do número de corpos caídos na clareira.

Perdido em seus pensamentos, você nem nota quando um índio tomado pelo ódio e desespero percebe sua presença. Quando ele ergue a borduna e corre em sua direção com um grito de guerra, você só tem tempo de sacar sua arma e se defender.

➔ **Vá para 19**

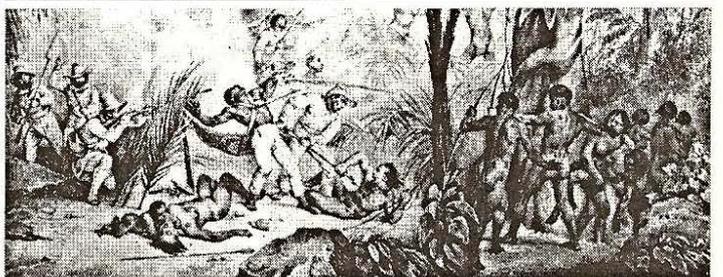
40

Depois de enterrar os mortos, curar os feridos e saquear os despojos dos que caíram diante dos índios, os bandeirantes dedicam-se à tarefa de dividir entre eles os prisioneiros, agora acorrentados ou amarrados uns aos outros. É desse jeito que os índios serão levados pela mata. Faça chuva ou faça sol, caminharão sem descanso, suportando os maus-tratos, até chegarem à vila, onde os bandeirantes serão recebidos como heróis, e eles serão vendidos como escravos.

Diante da cova rasa onde enterrou Jacinto, você reza pela alma de seu amigo e pendura seu chapéu sobre a cruz que improvisou com dois galhos. Toda sua vida parece sem sentido agora. O sonho de voltar rico do sertão tornou-se um amargo pesadelo.

Talvez, seu caminho seja diferente daquele seguido por seu pai. Talvez seu destino esteja nas missões das quais você tanto ouve falar. Afinal, depois de ver o que viu e passar por tudo o que passou, talvez sua experiência possa ajudá-lo a viver em paz, com os índios e com sua consciência.

FIM





Agora que você já conhece as 3 Regras Básicas de GURPS, chegou a hora de aprender como criar um personagem. Para isso, cada jogador recebe uma quantidade de *Pontos de Personagem*, que serão gastos para “comprar” suas características. Cada característica tem um custo, e o jogador vai “gastando” os *Pontos de Personagem* para “pagar” esses custos.

Geralmente, os personagens de GURPS são construídos com 100 pontos. Um personagem de 100 pontos é um genuíno candidato a herói, um indivíduo acima da média, mas que está longe de ser um super-homem.

Crie a História do Seu Personagem

Antes de mais nada, tente imaginar uma história para o seu personagem. Onde ele nasceu? Que tipo de pessoa ele é? Qual a sua personalidade? O que ele sabe fazer? Como ganha a vida?

Isso vai ajudá-lo a criar um passado para o seu personagem, e pode guiar todo o processo de criação.

Escolha o Tipo de Personagem

Agora é preciso escolher um dos *Tipos de Personagem* disponíveis para o cenário das Entradas e Bandeiras. Existem vários estilos de personagens diferentes para os jogadores escolherem. Cada um deles possui uma lista de *Vantagens*, *Desvantagens* e *Perícias* próprias, que os tornam diferentes dos demais.

Depois de escolher o *Tipo de Personagem* (veja as páginas 20 e 21), você deve “pagar” o custo indicado, subtraindo aquele valor dos 100 pontos que você tem para gastar com seu personagem.

Copie as características (e seus valores) em uma folha de papel ou numa cópia da planilha (na página 39). Observe a página 8 para aprender como se preenche a planilha.

Você deve ter percebido que o *Nível de Habilidade* (o valor) das suas *Perícias* está indicado apenas como uma fórmula (IQ-2, DX+1, etc) e ainda não está calculado. Você não deve se preocupar com isso agora, pois nós voltaremos a esse assunto mais adiante.

Compre os Atributos

Com os pontos restantes você deve “comprar” seus atributos. Consultando a Tabela de Atributos, na página 19, você percebe que um atributo de valor 10 (o normal de um ser humano) tem custo zero, enquanto um atributo de valor 11 custa 10 pontos. Porém, um atributo de valor 9 (que está abaixo da média humana) custa -10, ou seja, ele lhe concede 10 Pontos de Personagem adicionais.

Desse modo, se você precisasse de 10 pontos para aumentar um atributo, bastaria diminuir o valor de um outro atributo qualquer, até obter esses 10 pontos.

Calcule o

Nível de Habilidade (NH) das Perícias

Agora que você já sabe o valor dos seus atributos, fica muito fácil calcular o *Nível de Habilidade* (NH) de cada uma das perícias do seu personagem. Se tivéssemos um personagem com *Destreza* igual a 14, qualquer perícia indicada como *DX+1* valeria 15 para esse personagem. Para um outro personagem, com *Destreza* igual a 12, essa mesma perícia valeria 13.

Peculiaridades

Você pode escolher até cinco *Peculiaridades* para o seu personagem. As *Peculiaridades* são características marcantes como hábitos, expressões, crenças e pequenas manias que ajudam a “caracterizar” melhor o personagem. Cada *Peculiaridade* lhe concede um Ponto de Personagem adicional.



Como a maioria dos personagens de GURPS, o nosso também será criado com 100 pontos. Mas antes de mais nada, precisamos criar uma história para ele.

Nosso personagem se chama André e é um jovem bandeirante. André é filho de um famoso bandeirante, que morreu no sertão, deixando sua família desamparada e com muitas dívidas. Para tentar salvar sua fazenda e garantir a segurança de sua mãe e de seus irmãos, André decidiu se engajar numa bandeira, sonhando ficar rico com a venda dos índios que conseguir trazer do sertão. Mas como André é um jovem gentil e bondoso, o sertão pode ser ainda mais perigoso (veja a planilha de André na página 8).

Consultando a lista de tipos de personagem (páginas 20 e 21), vemos que é preciso pagar 28 pontos para ser um Jovem Bandeirante. Esses pontos são descontados do total de 100 pontos.

Depois de anotarmos numa planilha todas as *Vantagens*, *Desvantagens* e *Perícias* do Jovem Bandeirante, usamos os 72 pontos restantes para "comprar" os atributos.

André não precisa ser muito forte, mas um fracote não resistiria muito tempo à vida dura do sertão. Então gastamos 10 pontos para termos uma Força igual a 11.

Força (ST) = 11

Numa floresta, a agilidade pode ser mortalmente necessária. Que tal se gastássemos 30 pontos? Assim André ficaria com Destreza igual a 13.

Destreza (DX) = 13

André não se destaca por sua inteligência, portanto não gastaremos nada aqui e vamos deixá-lo com 10 pontos, o normal de qualquer ser humano.

Inteligência (IQ) = 10

Com 30 pontos compramos uma Vitalidade de 13, o que permite que André suporte o desgaste e sobreviva a muitos perigos no sertão.

Vitalidade (HT) = 13

Bem, já gastamos 70 pontos e nos sobraram apenas 2. Porém, agora que já sabemos o valor dos Atributos, podemos calcular o NH das perícias de André. Acompanhe o quadro a seguir:

Perícia	fórmula	cálculo	NH
Sobrevivência (na mata)	IQ	10	10
Conhecimento do Terreno	IQ+1	10+1	11
Mosquete	DX+2	13+2	15
Pistola	DX+1	13+1	14
Espada	DX	13	13

Depois disso, podemos escolher até cinco Peculiaridades para André. Elas devem ser características marcantes, que ajudem a criar uma personalidade única para o nosso personagem. Que tal estas:

Gosta de animais, suas sobranceiras se unem sobre o nariz, não gosta de ser chamado de "garoto", gosta de música, é alegre e brincalhão.

Com essas cinco Peculiaridades (que nos dão 5 pontos adicionais) nosso personagem está completo. Como não usamos esses 5 pontos (e nem os 2 que sobraram dos Atributos), eles devem ser anotados no espaço no alto à direita da planilha. Esses Pontos por Gastar podem ser usados mais tarde para comprar perícias novas ou para aumentar o NH de alguma perícia.

Agora chegou a hora de definirmos o valor da Velocidade Básica (DX + HT divididos por 4), ou seja: $(13 + 13) / 4$, que é igual a 6,5 (o valor da Esquiva é 6) e o Dano Básico, que será 1D-1 de GDP e 1D+1 de Bal, para uma Força igual a 11 (veja a Tabela de Dano Básico na página 19).

Agora anotamos o equipamento do personagem, isto é, suas armas, armadura e objetos pessoais (veja na página 8 como e onde anotar esses itens em sua planilha).

André não leva muita coisa para o sertão. Apenas uma velha espada de família e o mosquete que era de seu pai, com munição suficiente para 10 tiros. Por cima de roupas de algodão, ele veste uma couro e isso lhe dá 1 de Defesa Passiva (DP) e 1 de Resistência a Dano (RD), que anotamos na planilha.

Consultando a Tabela de Dano de Armas na página 19, vemos que o valor de dano da espada é GDP +2 e Bal+2. Substituindo os valores de Dano Básico de André (1D-1 de GDP e 1D+1 de Bal), teremos 1D+1 de GDP e 1D+3 de Bal. As armas de fogo fazem apenas dano de GDP, e por isso anotamos apenas um valor para cada uma delas (4D para o mosquete e 1D+1 para a pistola).

É preciso também anotar o valor de dano para socos e chutes. André teria 1D-3 para socos e 1D-1 para chutes. Anote isso abaixo do dano das armas (veja página 8)

E isso é tudo!

Nosso bandeirante está pronto para ir ao sertão encontrar seu destino. Se você quiser, pode jogar novamente a Aventura Solo, dessa vez usando André como seu personagem, tomando o cuidado de usar os valores anotados em sua planilha ao invés dos indicados no texto da aventura. Boa sorte!

Evolução do Personagem

Depois de uma boa aventura, o GM premiará os personagens com Pontos de Experiência. Eles devem ser anotados no espaço Pontos Por Gastar da Planilha (veja página 8).

Entre uma aventura e outra, o jogador pode usar esses pontos para melhorar qualquer um dos Atributos, para aumentar o NH das suas Perícias ou para aprender Perícias Novas. Assim, seu personagem vai melhorando, tornando-se mais experiente, aprendendo coisas novas e evoluindo com o passar do tempo e das aventuras.

Para maiores detalhes sobre a Evolução dos Personagens, consulte o livro mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG, na página 20.

Regras e Tabelas

Calcule o Dano das Armas

Existem dois tipos de ataque:

GDP (Golpes de Ponta/contusão/perfurantes) e Bal (Golpes em Balanço): quando você impulsiona a arma antes de usá-la. Ver *mini GURPS Regras Básicas* páginas 18 e 19.

Consulte a *Tabela de Dano de Armas*, anote o valor do dano para a arma escolhida, substituindo GDP e Bal pelos valores de Dano Básico do seu personagem (veja a *Tabela de Dano Básico*).

Ex.: André tem força 11 e usa uma espada, que causa dano GDP+2 e Bal+2. Consultando a *Tabela de Dano Básico*, vemos que para ST=11, o valor de Bal é igual a 1D+1. Na *Tabela de Dano das Armas*, vemos que a espada causa Bal+2, ou seja, (1D+1)+2, que é igual a 1D+3.

Se André usasse uma faca, que causa um dano de GDP-1 (e tendo Dano Básico de 1D-1 por sua ST=11), o total de dano de GDP da faca seria (1D-1)-1, ou seja, 1D-2.

Soco

Tabela de Dano das Armas

Arma	Dano	
Arco e flecha	GDP+2	—
Arcabuz e Colubrina*	3D-2	—
Bacamarte (Escopeta)*	3D	—
Chicote	—	Bal-2
Espada	GDP+2	Bal+2
Faca	GDP-1	Bal-2
Lança	GDP+2	—
Machado	—	Bal+2
Mosquete*	4D	—
Pistola*	1D+1	—
Tacape (Borduna)	—	Bal+2

*O dano das armas de pólvora não é causado pela Força, mas pelo tipo de arma e munição. Essas armas disparam apenas um tiro e sua recarga demora um minuto (Teste a perícia Armas de Pólvora).

Para dar um soco, o personagem usa como NH o valor da sua Perícia Briga ou o valor do seu Atributo DX. O dano provocado por um soco é GDP-2. Calcule e anote o valor do dano de soco do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Ex.: No caso de André, com Dano Básico GDP igual a 1D-1, o dano de seu soco é (1D-1)-2, ou seja, 1D-3.

Chute

Para o chute, o personagem usa como NH o valor de Briga-2 ou o valor de DX-2. O dano provocado pelo chute é GDP. Calcule e anote o valor do dano de chute do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Ex.: No caso de André, que tem dano básico GDP igual a 1D-1, o dano de seus chutes também seria 1D-1.

As Armaduras

As armaduras protegem o corpo do personagem, evitando ou diminuindo o dano provocado pelos golpes do inimigo. Elas podem ser desde roupas pesadas até couraças de metal. Uma armadura possui dois valores básicos: a Defesa Passiva (DP) e a Resistência a Dano (RD).

Tabela de Armaduras

Tipo	DP	RD
Roupa de verão	0	0
Roupa de inverno	0	1
Laudel	1	1
Coura (gibão de couro)	1	1
Esculpil (gibão de armas)	1	2
Cota de malha	3	4
Placa de peito	4	4

Defesa Passiva (DP)

A Defesa Passiva é somada ao valor de Esquiva, Aparar ou Bloqueio, tomando mais fácil se livrar dos golpes do inimigo.

Ex.: André tem Esquiva igual a 6. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com DP igual a 4), ele teria um total de 10 em sua defesa. E você já sabe que tirar 10 ou menos é bem mais fácil do que 6 ou menos!

Resistência a Dano (RD)

A Resistência a Dano diminui o dano causado por um golpe.

Ex.: André sofre um golpe que causa 4 pontos de dano. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com RD igual a 4) ele não teria sofrido nenhum dano!

Recuperando Pontos de Vida

Um personagem pode recuperar os Pontos de Vida perdidos durante um combate de três maneiras:

- Uma vez por dia, com um teste de HT, recupera-se um Ponto de Vida.
- Com um teste da Perícia Primeiros Socorros, o personagem pode recuperar 1D-2 Pontos de Vida adicionais por dia.
- Com um teste da Perícia Medicina, o Personagem recebe um bônus de +1 no teste de HT para recuperar Pontos de Vida.

Existem Vantagens, como a *Recuperação Alérgica*, que aumentam a chance de recuperar Pontos de Vida com o teste de HT (veja o livro *Regras Básicas Para Jogar RPG*, página 24).

Tabela de Dano Básico

Consulte a tabela abaixo e anote o Dano Básico de acordo com a Força (ST) do seu personagem. Substitua esses valores no dano de cada uma das armas do personagem.

ST	Dano	
	GDP	BAL
4 ou -	0	0
5	1D-5	1D-5
6	1D-4	1D-4
7	1D-3	1D-3
8	1D-3	1D-2
9	1D-2	1D-1
10	1D-2	1D
11	1D-1	1D+1
12	1D-1	1D+2
13	1D	2D-1
14	1D	2D
15	1D+1	2D+1
16	1D+1	2D+2
17	1D+2	3D-1
18	1D+2	3D
19	2D-1	3D+1
20	2D-1	3D+2

Para ST acima de 20, siga a progressão.

Calcule a Velocidade

Some HT com DX e divida o resultado por 4. Essa será a Velocidade Básica do seu personagem. Depois, arredonde este valor para baixo, para calcular quanto vale sua Esquiva. Anote-os em sua planilha (veja a página 8).

Tabela de Atributos

Veja abaixo o custo em Pontos de Personagem para cada valor de Atributo.

Atributo	Custo
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Cada Ponto de Atributo acima de 18 custa mais 25 pontos

Bandeirante Caçador de Índios

(Custo: 25 pontos)

O sertão é de onde você tira o seu sustento, arrancando as riquezas da terra ou atacando as missões em busca de escravos.



Vantagens

- Força de Vontade +2 (+1 nos testes de vontade IQ)
- Reflexos em Combate (+1 nas Defesas Ativas)
- Prontidão +2 (+1 nos testes de Reação)
- Senso de Direção (sempre sabe onde está o norte)

Desvantagens

- Cobiça
- Reputação-2 (cruel)

Perícias

- Arma de Pólvora — mosquete DX+2 — pistola DX+1
- Arma de Mão — espada DX
- Conhecimento do Terreno IQ+1
- Sobrevivência (na mata) IQ

Guerreiro Índio

(Custo: 26 pontos)

De olhos atentos e braço rápido, você defende a sua tribo dos inimigos que só vêm pilhar e matar.



Vantagens

- Grupo de Aliados (a tribo)
- Empatia c/ Animais (+2 nos testes de reação c/ animais)
- Ouvido Aguçado +1 (+1 nos testes de audição IQ)
- Prontidão +1 (+1 nos testes de percepção IQ)
- Visão Aguçada +1 (+1 nos testes de visão IQ)

Desvantagens

- Primitivismo (costumes primitivos)

Perícias

- Sobrevivência (na mata) IQ
- Arco DX
- Conhecimento do Terreno IQ
- Furtividade DX
- Arma de Mão — borduna DX

Bandeirante Experiente

(Custo: 33 pontos)

Seus cabelos brancos são testemunha dos anos perdidos no sertão.



Vantagens

- Carisma +2 (+2 nos testes de reação)
- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)
- Reputação +2 (+2 nos testes de reação relativos à sua experiência)

Desvantagens

- Teimosia

Perícias

- Arma de Pólvora — mosquete DX+1 — pistola DX+1
- Arma de Mão — espada DX
- Liderança IQ
- Sobrevivência (na mata) IQ

Mateiro

(Custo: 28 pontos)

Você conhece todos os caminhos e segredos da floresta, com suas plantas, animais e perigos mortais.



Vantagens

- Senso de Direção (sempre sabe onde é o norte)
- Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão IQ)
- Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)

Desvantagens

- Nenhuma

Perícias

- Naturalista IQ
- Sobrevivência IQ
- Armadilhas IQ
- Rastreamento IQ+1
- Arma de Mão — faca DX+1
- Arma de Pólvora — pistola DX

Jovem Bandeirante

(Custo: 28 pontos)

Os perigos e as agruras do sertão não vão impedir você de alcançar seus objetivos, mas podem roubar para sempre a sua paz de espírito.



Vantagens

- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)
- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Ouvido Aguçado +2

Desvantagens

- Juventude (-2 nos testes de reação com mais velhos)

Perícias

- Arma de Pólvora — mosquete DX+1 — pistola DX+1
- Arma de Mão — espada DX
- Briga DX+1
- Sobrevivência (na mata) IQ

Mascate

(Custo 26 Pontos)

Você vende suas mercadorias nas vilas e arraiais do interior, percorrendo as trilhas do sertão atrás do lucro.



Vantagens

- Senso de Direção (sempre sabe onde é o norte)
- Alfabetizado
- Carisma+2 (+2 nos testes de reação)

Desvantagens

- Avarizia

Perícias

- Comércio IQ+1
- Conhecimento do Terreno IQ
- Cavalgar DX
- Arma de Mão — faca DX+1
- Arma de Pólvora — pistola DX+1

Jesuíta

(Custo 28 Pontos)

As Missões são a obra de Deus na terra e ninguém pode deter a vontade de Deus por força das armas.



Vantagens

- Carisma +2 (+2 nos testes de reação)
- Clericato
- Alfabetizado
- Empatia

Desvantagens

- Código de Honra
- Voto
- Pacifismo (só luta em defesa própria)

Perícias

- Naturalista IQ-1
- Sobrevivência IQ
- Língua guarani IQ
- Trovador IQ+1
- Teologia IQ+2

Reinol

(Custo 24 Pontos)

Você veio para o Brasil em missão Real, e por isso julga estar acima de todos, às vezes até da lei.



Vantagens

- Status +3
- Alfabetizado
- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)

Desvantagens

- Avarizia
- Cobiça

Perícias

- Comércio IQ+1
- Trato Social IQ+1
- Líbia IQ+2
- Arma de Mão — espada DX
- Arma de Pólvora — pistola DX+1

Capelão

(Custo 22 Pontos)

Você acompanha a bandeira para dar conforto e paz de espírito aos homens. Mas como alguém pode encontrar a paz nesse inferno que chamam de sertão?



Vantagens

- Alfabetizado
- Clericato
- Status +2

Desvantagens

- Pacifismo (só luta em defesa própria)
- Voto (celibato)

Perícias

- Teologia IQ+3
- Escrita IQ
- Trovador IQ+1
- Medicina IQ+1
- Língua (latim) IQ

Mestiço

(Custo 23 Pontos)

Nem índio nem branco, você nasceu entre dois mundos. Na maioria das vezes, recebe apenas o pior de cada um deles.



Vantagens

- Prontidão +2 (+2 nos testes de reação)
- Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão IQ)
- Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)

Desvantagens

- Estigma Social (mestiço)

Perícias

- Sobrevivência IQ
- Rastreamento IQ
- Briga DX+1
- Arma de Mão — faca DX+1
- Arma de Pólvora — pistola DX+1

Índio das Missões

(Custo 25 Pontos)

Os jesuítas trouxeram uma nova forma de viver e você está disposto a morrer para defendê-la.



Vantagens

- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão IQ)
- Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)

Desvantagens

- Pacifismo (luta apenas em defesa própria)

Perícias

- Naturalista IQ+1
- Sobrevivência IQ+1
- Canto HT
- Furtividade DX+1
- Rastreamento IQ+1
- Arma de Mão — borduna DX+1

Escravo

(Custo 23 Pontos)

Na senzala ou no sertão, a vida de um escravo é sempre a mesma. Mas no sertão, talvez você tenha mais chance de fugir.



Vantagens

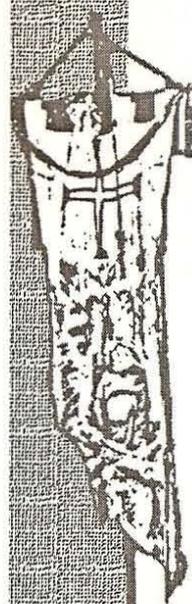
- Hipotalgia (+3 nos testes de IQ para ignorar a dor)
- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Recuperação Aligera (+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)

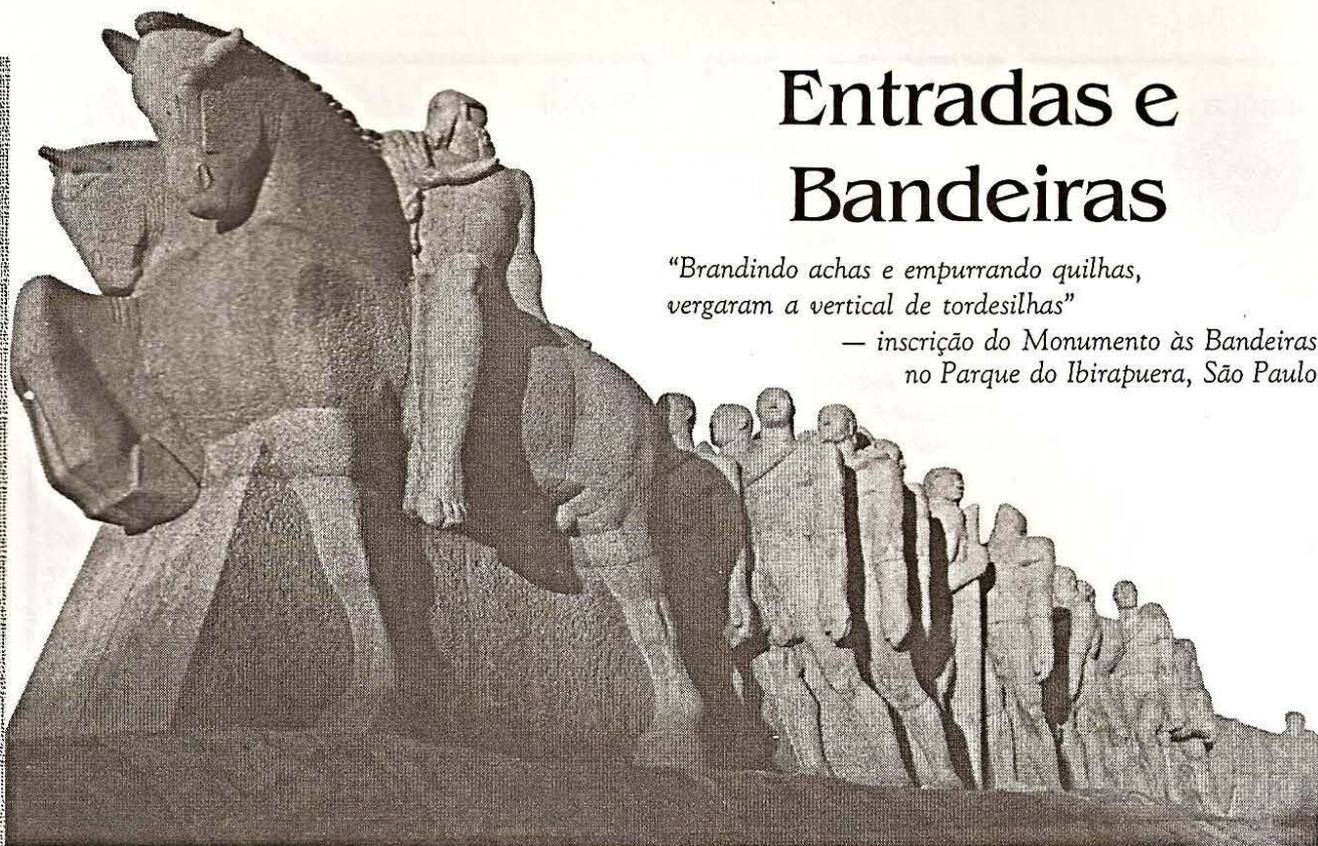
Desvantagens

- Estigma Social
- Status

Perícias

- Armas de Mão — porrete DX+1
- Natação DX
- Briga DX
- Corrida DX
- Escalada DX-1





Entradas e Bandeiras

*"Brandindo achas e empurrando quilhas,
vergam a vertical de tordesilhas"*

— inscrição do Monumento às Bandeiras,
no Parque do Ibirapuera, São Paulo.

A Marcha para o Interior

Em 1532, Martim Afonso de Souza fundou a vila de São Vicente, fato que é considerado como o início da colonização do Brasil. Porém, durante quase duas décadas, essa ocupação limitou-se a uma estreita faixa do litoral, onde prosperava o cultivo da cana-de-açúcar. Em São Vicente, o maior obstáculo para a conquista do interior era a Serra do Mar, uma verdadeira muralha de pedra, penhascos e florestas.

Finalmente, em 1553 a serra foi vencida e fundou-se a vila de Santo André da Borda do Campo, para onde se transferiram alguns oficiais portugueses. No ano seguinte, no dia 25 de janeiro de 1554, o padre Manuel da Nóbrega e o irmão José de Anchieta, membros da Companhia de Jesus, fundaram o colégio jesuíta de São Paulo, que funcionou como o ponto de partida para o povoamento do planalto paulista e a fundação da Vila de São Paulo dos Campos de Piratininga, a origem do que hoje vem a ser a cidade de São Paulo.

Os contrastes entre o litoral e a serra sempre foram enormes. Nas vilas de Santos e São Vicente, plantava-se a cana-de-açúcar, valorizada no mercado externo, o que gerava riqueza e possibilitava a importação de artigos de luxo e também de escravos negros, trazidos da África. No topo da serra, para suprir as necessidades dos colonos, plantava-se de tudo. Infelizmente, esses produtos não eram tão valorizados quanto o açúcar, e por isso os colonos da serra não desfrutavam dos mesmos luxos que os senhores de engenho do litoral, especialmente com relação aos escravos africanos. Por causa disso, os paulistas tiveram de buscar a mão de obra no interior, ou seja, passaram a escravizar os índios.

A Caça aos Índios

Apesar da descoberta de ouro em 1598 ter motivado algumas entradas ao sertão, as bandeiras só se tornaram um fenômeno realmente importante quando os índios passaram a ser valorizados como escravos, devido ao alto preço dos escravos africanos. Antes atacados pelos índios, os paulistas passaram a se embrenhar nas matas com o objetivo nada nobre de capturar e escravizar as tribos vizinhas.

Assim surgiram as bandeiras de apresamento, exércitos de bandeirantes muito bem armados que percorriam o sertão e atacavam aldeias, matando e capturando milhares de índios. Mais tarde, quando perceberam que os índios catequisados nas missões dos jesuítas espanhóis eram pacíficos e já estavam acostumados ao trabalho agrícola, os bandeirantes passaram a atacar as reduções guarani. O mais violento desses ataques foi realizado em 1629, por Manuel Preto e Antônio Raposo Tavares, que assaltaram as missões do Guará, no atual estado do Paraná. Apesar dos protestos da Igreja e da Espanha, o isolamento da vila favorecia a postura independente dos paulistas, e por isso, as bandeiras continuaram.

A Vila de São Paulo

Isolada no alto da serra, a vila de São Paulo era apenas um pequeno aldeamento em guerra permanente contra os índios que habitavam a região.

Um fato curioso é que na vila de São Paulo, a influência indígena era tão grande que as mulheres se enfeitavam com penas e colares (como as índias) e o português incorporava muitas palavras em tupi, sobretudo para dar nome aos rios, morros e outros marcos geográficos. Até hoje, nomes como Ibirapuera, Anhangabaú, Tietê e fazem parte do cotidiano da cidade e são o registro vivo dessa influência no passado.

A Febre do Sertão

Com o tempo, a "caça" aos índios passou a ser a maior fonte de sustento dos paulistas. Quando uma bandeira era organizada, a vila ficava praticamente deserta, pois todos se engajavam, na esperança de voltarem ricos do sertão. Unindo os conhecimentos adquiridos com os índios e as técnicas desenvolvidas com o tempo, os bandeirantes paulistas realizaram algumas das expedições mais incríveis de que se tem notícia, chegando até a cordilheira dos Andes, percorrendo todo o pantanal ou descendo o Rio Amazonas.

Bandeirantes de Aluguel

A retomada do tráfico negreiro, trouxe a decadência das bandeiras de apresamento. Porém, a experiência dos paulistas nas expedições ao sertão e na caça aos índios tornou-se conhecida em todo o Brasil, e algumas vilas e capitânicas passaram a contratar bandeirantes famosos para realizarem missões especiais, quase sempre para "pacificar" uma região. O mais notório desses bandeirantes de aluguel foi Domingos Jorge Velho, que enfrentou várias revoltas indígenas antes de comandar o ataque final ao Quilombo dos Palmares, em 1694.

A Corrida do Ouro

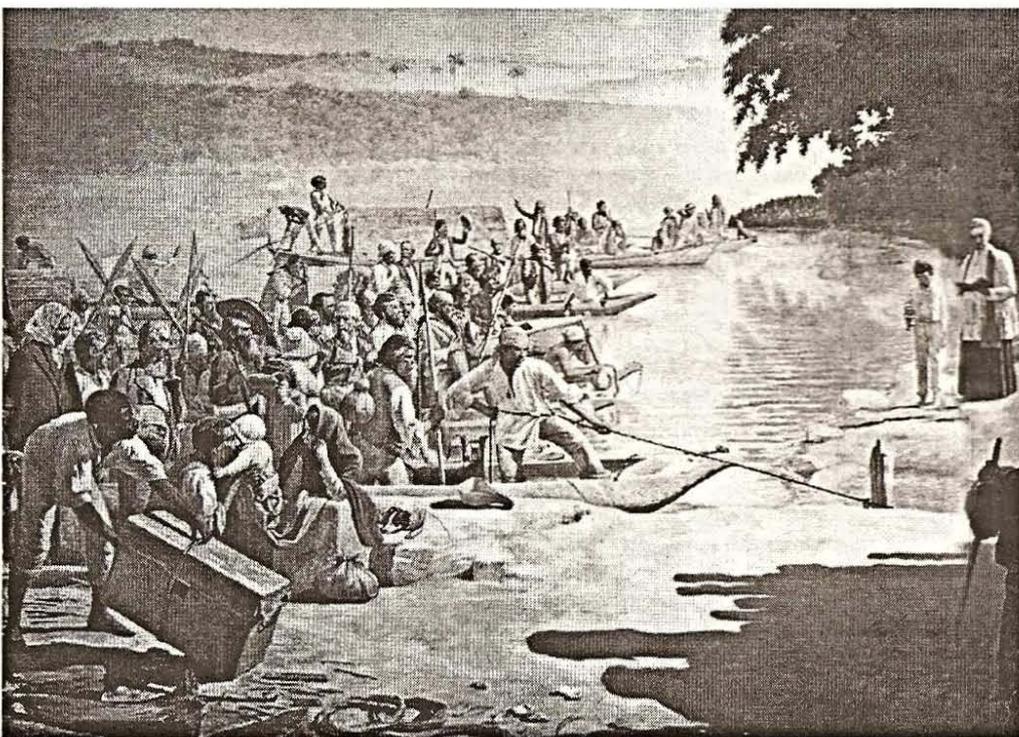
O declínio do comércio do açúcar fez com que o rei de Portugal passasse a promover a busca de ouro na colônia. Incentivados pela promessa de riquezas e títulos de nobreza, os bandeirantes realizaram novas expedições para descobrir jazidas de ouro, prata e pedras preciosas.

O resultado da descoberta do ouro foi uma corrida desenfreada para o sertão, com verdadeiras multidões abandonando tudo em busca das áreas de jazidas preciosas, onde não havia nenhuma estrutura para suportar esse fluxo crescente de pessoas. Nessas áreas, surgiram surtos de violência e fome, pois até mesmo os gêneros de primeira necessidade eram vendidos como artigos de luxo, a preços que podiam ser dez vezes maiores que os praticados no litoral.

A Guerra dos Emboabas

Os mineradores paulistas, chefiados pelo bandeirante Manuel Borba Gato hostilizavam os negociantes vindos de Portugal, chamados de reinóis, que exigiam da Coroa maiores vantagens e direitos na exploração do ouro. Com o tempo, essa disputa entre paulistas e reinóis acabou se transformando num conflito armado, conhecido como a Guerra dos Emboabas. Depois disso, a Coroa portuguesa decidiu reforçar sua autoridade na área, criando em 1720 a Capitania das Minas Gerais.

Impedidos de explorar como queriam as minas da região, os bandeirantes se dirigiram para outras áreas, seguindo os rios em canoas até a região dos atuais estados de Mato Grosso do Sul e Goiás. Ali, foram descobertas novas minas, e começou um novo ciclo de bandeiras, dessa vez chamadas de monções.



O Sertão

Na época dos bandeirantes, a palavra sertão não se referia apenas às terras secas e áridas do nordeste. Sertão era como as pessoas chamavam as florestas e cerrados que cobriam todo o interior do Brasil. Sertão tem origem da palavra sertão, que designava o território inexplorado que se estendia para além da estreita faixa do litoral brasileiro onde havia colonização.

A Origem das Bandeiras

O termo bandeira parece ter vindo da palavra "bando", que era como os portugueses chamavam os pequenos exércitos na Idade Média. Porém, a versão mais aceita é de que as bandeiras eram chamadas dessa forma por causa do estandarte da coroa portuguesa, que os bandeirantes sempre carregavam em suas marchas.

Naquela época, as bandeiras não tinham esse nome. Elas eram chamadas de "entradas" ou "guerras". Somente mais tarde surgiram os termos bandeira e bandeirante.

Apesar da tentativa de reproduzir o sucesso das bandeiras em outras partes do Brasil, somente em São Paulo elas prosperaram. Em parte isso aconteceu pelo fato da vila estar isolada do litoral e depender unicamente do sertão. Mas isso também se devia a um tipo de know-how, um conhecimento exclusivo dos paulistas.

Na verdade, quem ensinou os paulistas a organizarem as bandeiras foram os próprios índios, que faziam as malocas, expedições com o objetivo de caçar índios das tribos inimigas.

Os colonos passaram a incentivar essa prática e acabaram aprendendo como organizar suas próprias expedições, dominando os segredos da sobrevivência na mata.

Entre outras coisas, os índios ensinaram aos paulistas como se orientar, como achar alimento e como seguir rastros na floresta. Infelizmente, todo esse conhecimento acabou se voltando contra os próprios índios.

As Monções

Monções são os ventos do Oceano Índico, que durante seis meses sopram da terra para o mar e nos seis meses seguintes em sentido contrário, e que marcavam a saída das expedições de Lisboa para o Oriente.

As bandeiras que seguiam os rios em canoas eram chamadas de monções porque partiam sempre na época das cheias (março e abril), quando era mais fácil navegar. Elas saíam de Porto Feliz e Itu, às margens do rio Tietê, levando cinco meses até as minas de Cuiabá.

Corredeiras, doenças, insetos, piranhas e principalmente os ataques dos índios eram os principais obstáculos. A tripulação de cada canoa era formada por um piloto, um proeiro e cinco ou seis remadores, que ficavam de pé. As canoas navegavam das 8 da manhã às 5 da tarde, quando todos acampavam na beira do rio.

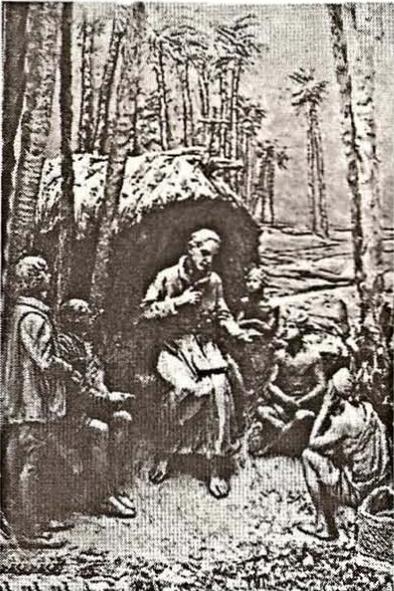
Por razões de segurança, as monções eram feitas em comboios. O número de canoas e pessoas variava, mas podia chegar a mais de 300 canoas e quase 3.000 pessoas.

A COMPANHIA DE JESUS

Fundada em 1534 por Inácio de Loyola, a Companhia de Jesus era inicialmente uma ordem religiosa que seguia uma organização quase militar, sendo chamada por seus inimigos de "milícia de Jesus". Fruto da Contra-Reforma (uma reação da Igreja ao avanço protestante na Europa) a Companhia de Jesus veio para a América para atuar na catequese dos índios, tentando conquistar novas "almas" para a fé católica.

Em 1549, chefiados por Manuel da Nóbrega, os seis primeiros jesuítas chegaram ao Brasil e um deles, José de Anchieta, foi o fundador do colégio jesuíta que deu origem à Vila de São Paulo. Porém, a maior obra dos jesuítas seria erguida mais tarde na América Espanhola, na forma das missões e reduções guaranis.

O filme "A Missão", estrelado por Jeremy Irons e Robert de Niro recria com muita precisão o jogo político e religioso por trás da obra dos jesuítas nas reduções guarani, e pode ser uma excelente fonte de referência sobre o tema.



Guerras Justas

Nos documentos históricos, a caça e o extermínio dos índios é sempre encoberto pelos termos "guerra" e "guerra justa", pois segundo as leis da época, os colonos tinham o direito de escravizar os índios que fossem capturados durante alguma batalha ou guerra. Naturalmente, toda ação armada para capturar escravos no sertão era logo classificada como "guerra justa" pelos colonos, e a definição legal do que constituía uma "guerra justa" podia ser modificada bastante, de acordo com a necessidade.

A superioridade das armas de fogo era tão grande que alguns historiadores calculam em mais de 90% as mortes dos índios nessas guerras. E mesmo aqueles que eram capturados como escravos muitas vezes preferiam a morte à escravidão, sendo numerosos os registros de suicídios entre os índios escravizados.

Uma tragédia histórica

A epopéia dos bandeirantes foi na verdade uma grande tragédia.

Por detrás da marcha heróica para o interior e da conquista de novas fronteiras, esconde-se o extermínio brutal de muitas tribos indígenas do Brasil. Empurrados para o interior pelos primeiros colonizadores portugueses, os índios foram sendo sistematicamente exterminados em inúmeras "guerras", à medida que a colonização avançava sobre suas terras. E mais tarde, as bandeiras de apresamento varreram o sertão em busca das tribos que viviam ou que migraram mais para o interior, atacando também várias missões dos jesuítas.

As Missões

As missões dos jesuítas localizavam-se no território que hoje compreende os estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e Mato Grosso do Sul, além do norte da Argentina, parte do Uruguai e quase todo o Paraguai. Essas terras eram habitadas por muitas nações indígenas, em sua maioria guaranis.

Chamadas de reduções, as missões eram locais onde os jesuítas pretendiam conquistar "as almas dos índios para a fé católica", ajudando a Igreja a fazer frente à Reforma protestante na Europa.

Nas missões, índios e jesuítas criaram uma nova forma de organização social e econômica, que parecia indicar o surgimento de uma "república teocrática" no Cone Sul. Mas como não podiam se armar, as missões foram uma presa fácil para bandeirantes cruéis, que pilhavam e matavam em busca de escravos. Para reagir aos ataques, os jesuítas exigiram a autorização para organizarem um exército próprio, e conseguiram realmente fazer frente aos bandeirantes, tendo obtido uma vitória importante em Mbororé, no ano de 1641.

Geralmente vistas como locais de proteção e abrigo para os índios, as reduções jesuíticas também representavam uma outra forma de escravidão, ainda que mais sutil.

Enquanto os bandeirantes matavam e escravizavam os índios violentamente, os jesuítas tinham o objetivo de "conquistar" os nativos para a fé católica. Para isso, recorriam a artifícios teatrais e muita lábia para convencer os índios a abandonarem suas crenças e incorporarem os preceitos cristãos.

Nas missões, os índios recebiam os sacramentos, trabalhavam a terra de forma coletiva e, mesmo não sendo escravizados abertamente, eram privados da sua cultura e de seus costumes, levados a viver segundo as leis do homem branco e de seu Deus.

A Estrutura das Bandeiras

As maiores bandeiras se dividiam em pelotões, chamados lanças. Cada lança era liderada por um cabo-de-tropa, ou alferes. O equipamento básico de uma bandeira incluía facas, facões, machados, baús e panelas, armas de pólvora, munição e pólvora, cordas e correntes (no caso de bandeiras de apresamento) ou ferramentas diversas, como pás, enxadas e machados. Elas também podiam incluir alguns cavalos, mulas ou canoas (que eram carregadas pela mata).

As bandeiras contavam com um enorme contingente de índios, negros e mestiços (que se encarregavam da mão de obra pesada), mateiros e guias (que orientavam o avanço da bandeira), homens livres, bandeirantes experientes, cozinheiros, oficiais (alferes e cabos de tropa) e o capelão (o padre que cuidava dos feridos e rezava as missas).

Equipamento

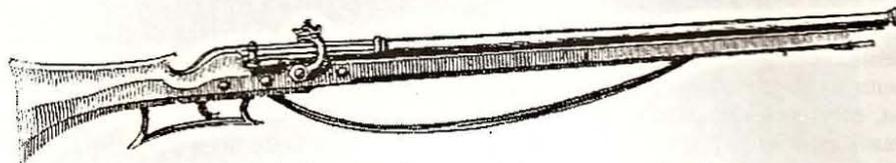
Os índios andavam nus e armavam-se de arco e flecha ou bordunas (longos tacapes); os mestiços e brancos vestiam roupas rudes, andavam descalços, armados com facões, machados, foices e enxadas. As armas de pólvora, espadas e coletes acolchoados eram um luxo, limitando-se aos mais ricos e aos líderes da bandeira. Só para se ter uma idéia, em 1642, uma escopeta com bolsa para as balas e polvarilho, custava 9.000 réis enquanto uma casa na rua Direita, na vila de São Paulo, valia 16.000. Na mesma época, um esculpil, a veste acolchoada que os bandeirantes usavam para se proteger das flechas, valia 11.000 réis.

Para a caça e pequenas escaramuças, usava-se o arco e flecha, cujo manejo foi ensinado pelos índios, e que era bem mais eficiente do que qualquer arma de pólvora. Além disso, alguns bandeirantes também usavam bestas (também conhecidas como arbaletas ou balestras).

O uso das armas de pólvora ficava restrito a sua função mais "nobre": matar seres humanos. É que além de caras, as armas de pólvora tinham várias deficiências: não funcionavam debaixo de chuva, exigiam um longo tempo de recarga e seu tiro tinha menor precisão e alcance que as flechas. Além disso, as feridas produzidas pelas flechas de guerra dos índios, com suas pontas afiadas de dois dedos de largura, eram muito mais letais que as balas de um mosquete, ainda mais quando as flechas eram envenenadas ou cobertas de fezes de animais, para causar infecções.

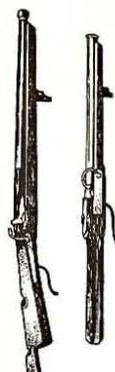
No entanto, as armas de pólvora sempre decidiam quem vencia o combate, por uma razão muito simples: a munição. Usando armas de pólvora, um atirador era capaz de carregar consigo 40 ou 50 cargas, cada auxiliar podia levar outras tantas e os barris de pólvora eram mais fáceis de se transportar do que os feixes de flechas. Apenas dois homens eram capazes de carregar os 50 quilos de cargas e pólvora necessários para disparar 500 tiros, ao passo que eram precisos 10 homens para transportar 500 flechas.

A Evolução das Armas de Pólvora



Durante o período das Entradas e Bandeiras, as armas de pólvora evoluíram muito, tanto do ponto de vista de formato quanto no modo de funcionamento. Porém, as primeiras armas de pólvora portáteis, conhecidas como "canhões de mão", eram disparadas com barras de ferro incandescente, tochas ou através de uma mecha (um pavio longo aceso nas duas pontas). Isso obrigava o bandeirante a carregar uma mecha sempre acesa e a manter uma das mãos livre para levar a mecha até a pólvora. Com o tempo, a mecha passou a ser sustentada por uma barra com o formato de "S", chamada de *serpentina*. Movida manualmente ou através de uma alavanca (gatilho primitivo), a serpentina levava a mecha até a pólvora, efetuando o disparo.

Os mecanismos de roda (rodete) e de pederneira (miquelet) foram duas evoluções que deram maior controle sobre o momento de se efetuar o disparo. Porém, sua grande desvantagem era que seus mecanismos complicados eram quase que um trabalho de relojoaria e sua fabricação e reparo exigiam artesãos especializados. Como um defeito era algo muito natural de acontecer numa batalha e inutilizava completamente a arma, o sistema de mecha continuou sendo usado até o fim do século XVII.



COLUBRINA

Mosquetes, Escopetas e Arcabuzes

O arsenal dos bandeirantes incluía uma série de armas de pólvora de diferentes nomes e formatos, sendo que as mais importantes eram as seguintes:

Colubrina: versão aperfeiçoada do *canhão de mão*, já com a serpentina que liberava as duas mãos do atirador; calibre de 25 a 35 mm; peso de 12 a 20 quilos.

Arcabuz: Armas com coronha semelhante às atuais, o que permitia tiros mais precisos, utilizando mecanismo de mecha, roda ou pederneira, sendo a arma mais usada neste período; calibre de 25 a 35 mm; peso de 12 a 20 quilos.

Mosquete: um aperfeiçoamento do arcabuz, porém mais pesado, permitindo tiros mais potentes.

Bacamarte, Escopeta ou Trabuco: semelhante ao mosquete, mas de boca mais larga que o diâmetro do cano, de pequena extensão. A boca era maior ("boca de sino") para receber a pólvora sem perdas e facilitar a colocação da carga de projéteis, nada tendo a ver com a dispersão das balas, que era causada pelo comprimento relativo do cano.

Pistolas: armas de uso pessoal, cuja utilização ficava restrita aos mais ricos e aos chefes. Até 1650 eram de roda, e daí por diante de pederneira. Seu calibre de 11 a 15 mm era capaz de disparar um tiro efetivo a 10 metros. Realmente eficiente a 5 metros, sua bala dificilmente incapacitaria um homem a 20 metros, caso conseguisse acertá-lo a esta distância.

Artilharia: os canhões eram leves e portáteis, pois precisavam ser carregados nas costas e em canoas. Carregados pela boca, recebiam nomes exóticos: falcão, falconete, espingarda, peça de colher, peça de dardos, morteiro pedreiro ou pereiro e taquaril, sendo esse último uma peça de artilharia feito de bambu (taquara em tupi), com reforço externo de madeira e uma forte amarração.



ARCABUZ



MOSQUETE



ESCOPETA



PISTOLAS

A Difícil Recarga

Recarregar uma arma de fogo durante um combate era praticamente impossível, pois isso era uma tarefa bastante complicada, que levava tempo e incluía 12 passos:

1. Baixar a arma
2. Pegar a vareta
3. Limpar o cano
4. Desobstruir o "ouvido" da arma
5. Colocar a carga de pólvora
6. Colocar a bucha
7. Socar a bucha
8. Colocar os projéteis
9. Colocar nova bucha
10. Socar a bucha e os projéteis
11. "Escorvar" a arma (colocar pólvora no ouvido para a ignição)
12. Armar o mecanismo (nas armas de mecha, isso significava avivar a brasa, nas de rodete, dar corda e nas de pederneira, armar o cão e levantar o protetor da pólvora)

Depois disso, finalmente era possível disparar a arma, se o inimigo ainda estivesse no alcance.

E tudo devia ficar bem mais difícil com um bando de índios hostis correndo em sua direção soltando gritos de guerra e disparando flechas envenenadas...

No Tempo dos Bandeirantes

O Brasil era bem diferente na época dos bandeirantes. O nordeste era a região mais povoada, com grandes cidades como Recife e Salvador, enriquecidas pelo lucrativo comércio do açúcar. No sudeste do Brasil, a capitania de São Vicente, a primeira a ser colonizada, estava em crise, e a vila de São Paulo era apenas um povoado de poucos casebres e ruas de terra.

Vilas e Cidades

As vilas eram formadas por uma praça, onde se erguiam a igreja e a Câmara Municipal. As casas eram humildes e rústicas e formavam pequenas ruelas. Na praça central, os fazendeiros e mascates vendiam seus produtos, os escravos eram leiloados, as proclamações públicas eram lidas em voz alta e todas as festas religiosas e procissões (os grandes acontecimentos sociais da época) eram realizadas.

Durante grande parte do ano, a vila ficava deserta, com seus habitantes cuidando de suas terras ou embrenhando-se no sertão em busca de índios.

Economia

A terra e os escravos eram as grandes riquezas. Apesar da terra ser barata, era a posse dela que garantia o status social, além de gerar o lucro. Mas de nada servia a terra sem os escravos. Toda a economia se apoiava no trabalho escravo, seja ele dos índios ou dos negros. Por isso, quando não podiam comprar escravos africanos, os colonos partiam para o sertão, em busca de índios para escravizar.

O dinheiro era uma coisa rara, especialmente no planalto paulista. Nas vilas como São Paulo (Piratininga), a maior parte do comércio era feita na base do escambo, a troca de uma mercadoria por outra. As moedas só se tornaram comuns com a descoberta das minas de ouro e prata, que popularizaram o uso dos metais em barras, lingotes, moedas ou em pó.

Educação

A imensa maioria dos habitantes da colônia eram analfabetos e a educação geralmente se limitava a aprender um ofício como sapateiro ou carpinteiro. Os filhos dos ricos senhores de terra aprendiam a ler e escrever, além de aritmética e história. A religião era uma parte importante da educação, que era dada por tutores particulares ou nos colégios mantidos pelas ordens religiosas. Somente os meninos estudavam. A educação das meninas restringia-se às prendas domésticas.

Saúde

Devido ao contato com os índios e o isolamento da vila, os paulistas adotavam hábitos "estranhos" como banhar-se nos rios e consumir alimentos frescos, que eles mesmos produziam.

Isso explica porque são numerosos os casos de bandeirantes que viviam mais de 80 anos. Mesmo com todo o perigo e as doenças do sertão, a vida dos paulistas era bem mais saudável naquele tempo.

Cronologia

- 1532 Fundação da Vila de São Vicente marca o início da colonização do Brasil.
- 1534 Início de Loyola funda a Companhia de Jesus.
- 1545 Fundação da Vila de Santos.
- 1549 Chegada dos Jesuítas ao Brasil.
- 1553 Fundação da Vila de Santo André da Borda do Campo.
- 1554 Fundação da Vila de São Paulo dos Campos de Piratininga.
- 1560 Bandeira de Brás Cubas.
- 1561 Bandeira de Luís Martins.
- 1580 O Rei Felipe II da Espanha herda a coroa de Portugal, dando início à União Ibérica.
- 1598 Afonso Sardinha encontra ouro na Serra da Mantiqueira.
- 1610 Fundação da Primeira Missão do Guairá.
- 1624 Invasão holandesa à Bahia.
- 1626 Expulsão dos holandeses.
- 1629 Manuel Preto e Raposo Tavares atacam as Missões do Guairá.
- 1630 Invasão holandesa em Pernambuco.
- 1636 Bandeira de Raposo Tavares contra o Tape.
- 1637 Pedro Teixeira percorre o rio Amazonas quase até a nascente.
- 1638 Comissão Real apura as denúncias feitas pelos jesuítas espanhóis contra os bandeirantes.
- 1640 Termina a União Ibérica.
- 1641 Bandeirantes são derrotados pelos jesuítas e índios em Mbororé. Começa a guerra entre os Pires e os Camargo.
- 1648 Derrota dos holandeses na Batalha dos Guararapes.
- 1650 Recomeça a luta entre as famílias Pires e Camargo.
- 1654 Expulsão dos holandeses de Pernambuco.
- 1655 A Companhia de Jesus conquista o direito de supremacia sobre os índios.
- 1660 Fernão Dias assina um acordo com José Ortiz Camargo pondo fim à guerra civil.
- 1662 Domingos Jorge Velho inicia a conquista do Piauí.
- 1668 A Coroa envia carta à Câmara de São Paulo, pedindo a participação dos bandeirantes na busca do ouro.
- 1674 Partida da bandeira de Fernão Dias, o Caçador de Esmeraldas.
- 1676 Bandeira de Bartolomeu Bueno Silva, Anhangüera, no sertão de Goiás.
- 1680 Depois de sete anos no sertão, morre Fernão Dias, julgando ter encontrado esmeraldas, na verdade apenas turmalinas.
- 1693 Descoberta do ouro em Goiás.
- 1694 Domingos Jorge Velho ataca e destrói o Quilombo dos Palmares.
- 1708 Massacre dos paulistas no rio das Mortes. Guerra dos Embaobas.
- 1719 A bandeira de Pascoal Moreira Cabral, subindo o rio Cuiabá a caça de índios, encontra ouro nas margens do rio Coxipó-Mirim.
- 1722 Bartolomeu Bueno da Silva, o segundo Anhangüera descobre novas minas em Goiás e a Serra dos Martírios.
- 1750 O Tratado de Madri incorpora à colônia portuguesa as terras a oeste da linha de tordasilhas, descobertas, exploradas e ocupadas com a ajuda dos bandeirantes.

Alimentação

Uma bandeira bem organizada geralmente seguia rotas já percorridas por expedições anteriores. Nessas regiões, existiam roças de milho, mandioca e trigo, plantadas para servirem como fonte de alimento. Em alguns casos, a bandeira podia ficar acampada num local durante meses, esperando a colheita enquanto explorava a mata ao redor. Porém, na maior parte do tempo, a mata fornecia frutas, caça, pescado, palmito e mel e os bandeirantes também consumiam uma farinha grossa, chamada farinha-de-guerra, que se conservava por muito tempo. Em algumas situações de fome extrema, os bandeirantes podiam comer até mesmo a carne dos cavalos!

Quem pagava a conta?

Geralmente, as bandeiras eram organizadas pela Câmara Municipal e financiadas por ricos senhores de terra ou comerciantes abastados, que investiam seu dinheiro na expedição, visando o lucro que teriam com a venda dos índios capturados. Não são raros os casos de homens que faziam contratos onde recebiam armas e equipamento para ir ao sertão e prometiam em troca uma parte dos "lucros" que obtivessem. Os homens que investiam na armação de uma bandeira geralmente tinham lucro certo, enquanto o bandeirante tinha de honrar sua dívida, mesmo que voltasse do sertão sem nenhum escravo. E se porventura ele morresse no sertão, a dívida era cobrada de sua família. Mas sem dúvida alguma, quem pagava realmente a conta das bandeiras eram os milhares de índios mortos e escravizados no sertão.

Rotas Principais

As bandeiras seguiam sempre algumas rotas pré-estabelecidas, que acompanhavam o curso dos rios como o Tietê, que correm para o interior. Além disso, as bandeiras aproveitavam trilhas utilizadas pelos índios, como o chamado Peabiru, um antigo caminho que acredita-se levava até a cordilheira dos Andes, onde se unia à fantástica rede de estradas abertas pelo Império Inca, que cobria mais de 40.000 km.

Mais tarde, na época das monções, os rios se tornaram mais do que uma orientação para as bandeiras. Eles acabaram se tornando o próprio caminho dos bandeirantes, que seguiram por eles até a região de Cuiabá, onde descobriram ricas minas.

Bandeirantes Famosos

O Diabo Velho

Bartolomeu Bueno da Silva entrou para a História por causa de um apelido. Dizem que certa vez ele ateou fogo a uma vasilha de álcool para impressionar os índios, que pensaram que o bandeirante havia posto fogo num pote de água. Assustados, os índios passaram a chamá-lo de Anhangüera (Diabo Velho).

Seu filho, que herdou seu nome (e também o apelido), desbravou com ele os sertões de Goiás, descobrindo ouro nos rios da região, e participando de outra história fantástica. Segundo vários relatos e testemunhos, Bartolomeu Bueno da Silva teria descoberto em algum lugar do sertão de Goiás a misteriosa "Serra dos Martírios", um local onde formações de pedra reproduziam uma coroa, lanças, cravos e escadas, evocando os instrumentos dos Martírios de Cristo. Esse local lendário (onde existiria um rico tesouro) tornou-se um dos grandes mitos da epopéia dos bandeirantes.

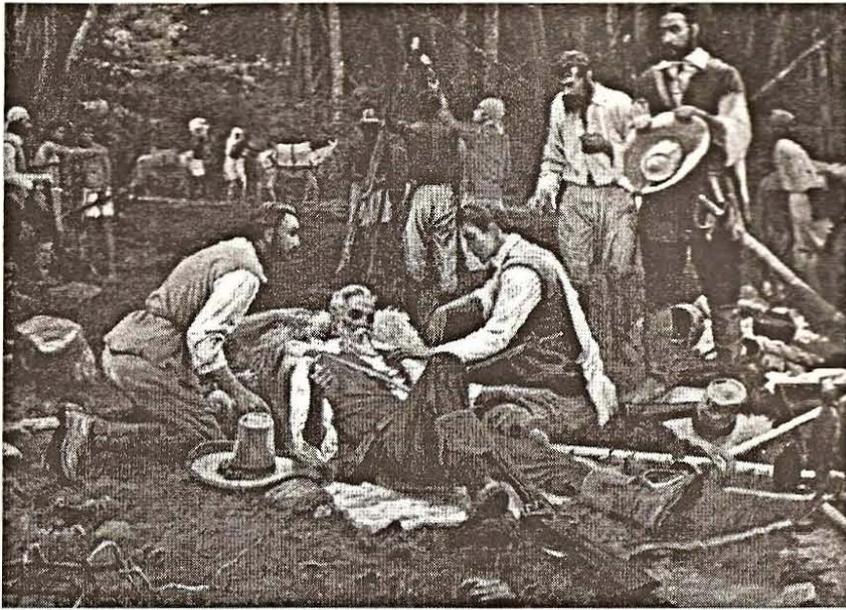
O Caçador de Índios

Antônio Raposo Tavares nasceu em Portugal em 1598 e veio para o Brasil com vinte anos, casando-se com a filha de um famoso bandeirante, Manuel Pires.



Dez anos depois da morte de sua esposa, Raposo Tavares casou-se novamente, dessa vez com a filha de Fernão Dias Pais, "o velho" (o avô de Fernão Dias, o famoso "Caçador de Esmeraldas").

Além da família ilustre, Raposo Tavares também acabaria entrando para a história como um dos maiores (e mais cruéis) bandeirantes de todos os tempos. Suas bandeiras de apresamento eram as maiores de seu tempo, e ele esteve à frente dos violentos ataques às Missões dos jesuítas espanhóis nas regiões do Guairá (no Paraná) em 1629 e do Tape (no Rio Grande do Sul) em 1636.



Depois disso, Raposo Tavares foi combater os holandeses, mas foi derrotado e comandou uma retirada desesperada e trágica do Rio Grande do Norte até a Bahia, entre 1639 e 1640. Mas nada se compara à sua última e maior bandeira.

Partindo de São Paulo em 1648, ele se dirigiu ao Itaim (no Mato Grosso do Sul) para atacar novamente os jesuítas espanhóis e atravessou todo o pantanal até a Floresta Amazônica, descendo os rios Guaporé, Madeira e Amazonas e reaparecendo em 1651, já velho e cansado, no atual estado do Pará. Uma marcha de mais de 10.000 km!

O Caçador de Esmeraldas

Filho de uma família tradicional e descendente de fidalgos portugueses (inclusive de Pedro Álvares Cabral), Fernão Dias era neto do bandeirante Fernão Dias Pais, o velho, um dos maiores caçadores de índios da História, juntamente com Raposo Tavares (seu genro). Porém, ao contrário do avô e do tio, Fernão Dias não ficou famoso por caçar índios.

Estimulado pelas promessas de recompensa e títulos de nobreza, o bandeirante Fernão Dias partiu de São Paulo, em 1674, à procura de prata e esmeraldas. Conhecido, mais tarde, como "O Caçador de Esmeraldas", Fernão Dias percorreu durante sete anos os sertões de Minas Gerais.

Em sua bandeira viajavam o seu filho, Garcia Rodrigues Pais, o seu genro, Manuel Borba Gato e o seu filho bastardo, José Dias Pais. Por onde a bandeira passava, iam surgindo pousos, que mais tarde se transformaram em arraiais e vilas.

Depois de enfrentar um motim liderado por José Dias e condenar seu próprio filho à morte, Fernão Dias morreu doente no sertão, em 1680, aos 73 anos de idade, acreditando ter descoberto a lendária "Serra das Esmeraldas". Infelizmente, ele encontrou apenas turmalinas, pedras verdes sem muito valor. Mesmo assim, sua bandeira entrou para a História, pois desbravou o território onde anos mais tarde seria descoberto muito ouro no Brasil.

O General do Mato

Manuel Borba Gato era genro do Caçador de Esmeraldas e participou de sua última e mais famosa bandeira. Depois da morte de Fernão Dias, Borba Gato defendeu os direitos da família sobre as jazidas descobertas pelo sogro, que estavam ameaçadas pela cobiça do comissário espanhol Dom Rodrigo Castel Blanco.

A disputa entre os dois teve um desfecho violento, quando os homens de Borba Gato atiraram Dom Rodrigo do alto de um penhasco. Fugindo da justiça, Borba Gato passou a viver foragido no sertão, respeitado pelos índios como um cacique.

Depois de descobrir ricas jazidas de ouro, Borba Gato negociou o perdão da coroa e em 1700 foi nomeado general do mato e mais tarde superintendente das minas. Os conflitos surgidos entre os bandeirantes paulistas e os enviados da coroa portuguesa (os reinóis) pelo controle das ricas minas de ouro deram origem à Guerra dos Emboabas, tendo Borba Gato um papel de destaque no comando dos paulistas.

Em 1708, os paulistas são massacrados e o rival de Borba Gato, Nunes Vianna conquista o domínio sobre a região. No fim da vida, já com mais de oitenta anos, Borba Gato acabou sendo um dos responsáveis pela paz entre os paulistas e os reinóis, pondo um fim na Guerra dos Emboabas.

O OURO DA COLÔNIA

Portugal sempre acreditou na existência de ouro e metais preciosos no Brasil.

Desde o início da colonização, as notícias passadas pelo índios sobre um rico império no interior do continente (o Império Inca, conquistado pelos espanhóis), misturadas às lendas sobre o "Eldorado", a misteriosa serra da prata (chamada de "Sabarabuçu") e o reino do "Paytiti", onde um rei branco governava um rico domínio, atiçaram a cobiça dos colonizadores.

A GUERRA DAS FAMÍLIAS

Em 1641, Fernão de Camargo, conhecido como o "tigre", assassinou Pedro Taques, líder da família Pires, dando início a uma guerra civil entre duas das famílias mais importantes e influentes da vila de São Paulo: os Pires e os Camargo.

Nos vinte anos seguintes, assassinatos, duelos, incêndios de casas e plantações foram as armas de uma violenta disputa de poder entre os Pires e os Camargo, que lutavam pelo controle político da vila.

Eleito juiz em 1651, o bandeirante Fernão Dias tentou pacificar as duas famílias, mas um novo assassinato causou mais uma explosão de violência. Foi o próprio Fernão Dias, liderando a facção dos Pires, quem assinou um acordo de paz com José Ortiz Camargo, pondo fim à luta que quase destruiu São Paulo.



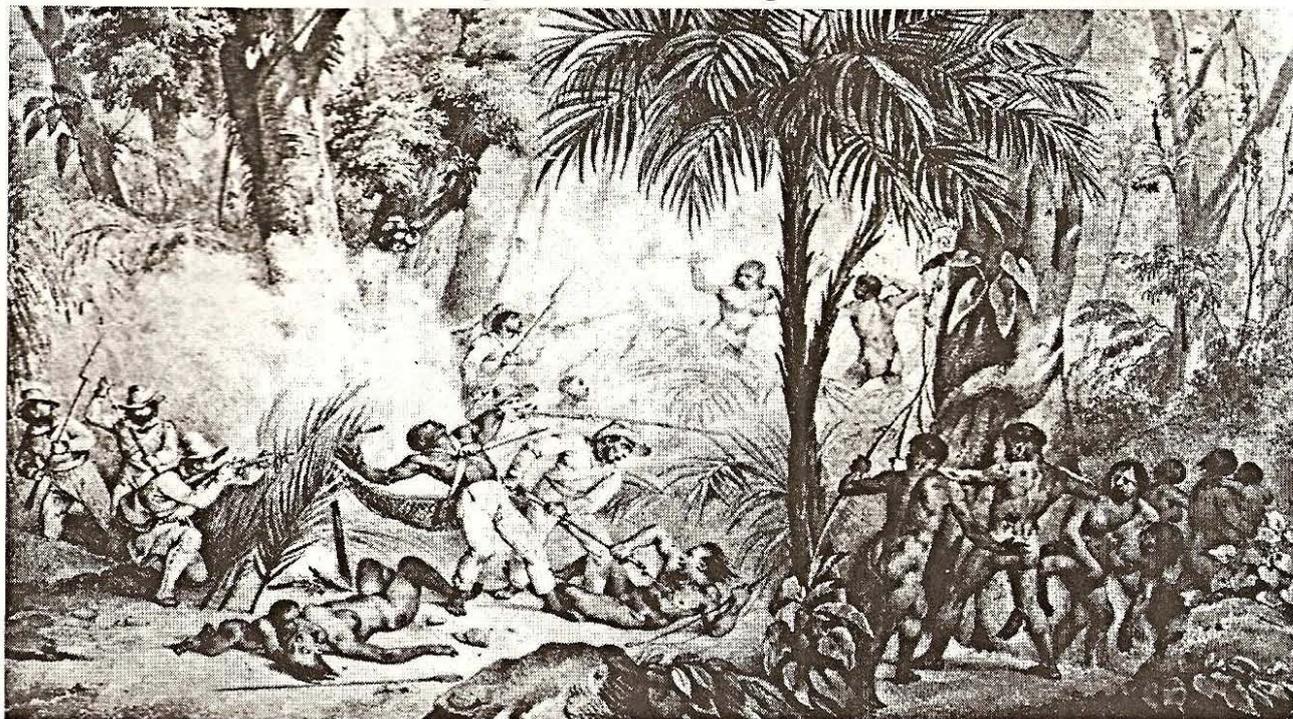
REI POR UM DIA

Em 1640, com o fim da União Ibérica, Portugal se libertou do domínio espanhol. Mas em março do ano seguinte, quando a notícia chegou a São Paulo, um fato muito curioso aconteceu.

Temendo que o novo Rei de Portugal viesse a acabar com a relativa independência e liberdade que possuíam, os paulistas decidiram coroar seu próprio Rei, separando-se de Portugal.

Infelizmente, o rei eleito pelos paulistas, um rico senhor de terras chamado Amador Bueno da Ribeira preferiu se refugiar na Igreja. E ao invés de aceitar a aclamação de seus novos "súditos", Amador I, o primeiro e único Rei de São Paulo respondeu ao povo com "vivas" ao Rei de Portugal, encerrando a mais pitoresca de todas as rebeliões.

Caçadores Caçados



Esta é uma **Aventura Pronta**, projetada para ensinar ao GM iniciante como criar e conduzir uma aventura de RPG. Você deve ler todo o texto com antecedência, consultando as regras sempre que surgir uma dúvida. Para facilitar seu trabalho, incluímos alguns **personagens prontos** ao final do livro, para que você possa usar essa aventura para ensinar o RPG a seus amigos. Basta que cada um deles escolha um personagem e vocês já podem começar a jogar.

Os textos marcados com o ícone dos dados trazem dicas especiais para ajudar o GM iniciante, facilitando o seu trabalho.

A aventura está dividida em cenas (as situações e locais onde as ações dos personagens se desenvolvem). No início de cada cena, o GM deve descrever o local e a situação aos jogadores. Para facilitar, leia em voz alta os textos em destaque. Depois, pergunte aos jogadores o que seus personagens estão fazendo. Apesar de ser impossível prever todas as ações que os jogadores irão adotar, antecipamos algumas delas, e seus possíveis resultados. Você deve usar o bom-senso para decidir se um personagem é ou não capaz de fazer aquilo que o jogador deseja. Use as regras para determinar os testes de atributos e perícias necessários e procure sempre seguir o que está escrito. E o mais importante: divirta-se!

Introdução

Durante essa aventura, os jogadores serão bandeirantes que partiram para o sertão com o objetivo de atacar uma missão de jesuítas espanhóis. Mas quando a bandeira é derrotada pelos índios e jesuítas na batalha de Mbororé, os personagens dos jogadores terão de fugir pela mata, evitando a terrível perseguição dos índios guaranis.

A história está dividida da seguinte forma:

- Cena 1 - **A Batalha:** onde os personagens são derrotados pelos índios e jesuítas na batalha de Mbororé.
- Cena 2 - **Fuga na Mata:** onde os personagens são perseguidos pelos índios guarani.
- Cena 3 - **Cruzando o Rio:** onde os personagens têm de cruzar um rio para escapar da perseguição.
- Cena 4 - **Águas Turbulentas:** onde os personagens descem o rio numa canoa.
- Cena 5 - **Perdidos na Selva:** onde os personagens têm de encontrar seu caminho de volta ao acampamento da bandeira.
- Cena 6 - **O Fim:** onde os personagens chegam ao acampamento e a aventura termina.

Cena 1 – A Batalha

Nossa aventura começa em 1641, quando uma bandeira de oitocentos paulistas e cerca de 6 mil índios tupis se embrenhou pelo sertão em direção às missões espanholas.

Às margens do rio Uruguai, próximo à foz do rio Ijuí (no atual estado do Rio Grande do Sul), os guaranis se prepararam para enfrentar os bandeirantes e defender as missões. Confiantes em sua superioridade numérica e no poderio das armas de fogo, os bandeirantes partiram para a batalha, mas encontraram uma resistência que jamais poderiam imaginar. Armados pelos jesuítas espanhóis e liderados pelo cacique Abiaru, os 4 mil guerreiros guaranis derrotaram os paulistas na batalha de Mbororé. O mais incrível é que somente 300 índios usavam armas de fogo.

Nessa aventura, os jogadores serão componentes dessa bandeira (*bandeirantes, mateiros, capelões, índios, mestiços ou escravos*) e nossa história tem início durante a batalha. Para introduzir os jogadores na aventura, explique o que foi a batalha de Mbororé e leia o texto a seguir para os jogadores:

Vocês não conseguem acreditar no que estão vendo!

Ao redor de vocês, os homens gritam e caem ao chão, crivados de flechas, abatidos por tiros de mosquete ou feridos por pedras. Mais à frente, os guerreiros guaranis avançam berrando gritos de guerra, golpeando ferozmente com suas bordunas.

O impossível parece estar acontecendo: a bandeira está sendo derrotada. Mas vocês não têm tempo para pensar muito sobre isso: vocês precisam lutar por suas vidas!

- Essa introdução serve para colocar os jogadores diretamente “dentro da ação”. Você deve tentar descrever a batalha com muitos detalhes. Tente lembrar de alguma cena de batalha tirada de um livro ou filme e se esforce para “passar o clima” para os jogadores.

Escolha um dos jogadores (de preferência um *bandeirante*) e leia para ele o texto a seguir:

Enquanto abre caminho com sua espada, tentando chegar a um local mais seguro, você avista alguns de seus companheiros combatendo muitos guerreiros guaranis sobre uma elevação do terreno.

- Os personagens dos demais jogadores estão sobre essa elevação, e você deve reunir todos os personagens rapidamente, para que possam começar a interagir (conversar).

Continue a ler o texto para o primeiro jogador:

Com alguma dificuldade, você consegue romper uma das linhas inimigas e alcança seus companheiros. Eles parecem estar numa situação ruim, mas com sua chegada ganham um novo ânimo.

- Descreva para os demais jogadores a chegada do primeiro personagem e tente criar uma interação entre eles. Pergunte se alguém vai dizer alguma coisa, ou tente descobrir o que o primeiro personagem faz quando se aproxima de seus companheiros, ou pense em algo que leve algum dos personagens a interagir com os demais. Você deve deixar que eles conversem, intercalando pequenas intervenções suas, que descrevam os detalhes da batalha.

Se você se sentir seguro, pode realizar os combates dos personagens contra os índios. Deve haver um índio para cada jogador. Nesse caso, você deve alternar sua descrição com as rodadas do combate. Se preferir, você pode pedir apenas que eles realizem testes de sua perícia de Armas de Mão e Esquiva (quando os índios atacarem). Dessa forma, você conseguirá simular a emoção do combate sem “perder muito tempo” com as regras logo no começo da aventura.

Continue lendo, agora para todos:

Vocês lutam bravamente e defendem sua posição, mas de onde estão, podem ver que a situação não parece ser das melhores. As baixas entre os bandeirantes são muito mais numerosas do que entre os índios. E os guarani parecem estar se reunindo para uma investida final.



Talvez seja a hora de tomar uma decisão difícil: ficar e enfrentar a morte ou desertar, fugindo para a mata numa tentativa de salvar suas vidas.

- ❏ Incentive a discussão entre os jogadores, pergunte a cada um deles o que seu personagem prefere fazer: ficar e morrer ou fugir e sobreviver? Considere o tipo e personalidade de cada personagem, e mostre os argumentos para as duas opções: ficar seria mais honrado, mas fugindo eles garantem sua sobrevivência. Faça com que cada jogador expresse a vontade de seu personagem, de preferência falando como se fosse o próprio personagem. Isso ajuda a desenvolver uma interpretação mais interessante, que é a base de toda boa aventura de RPG.

De qualquer modo, depois de algum tempo de discussão, eles devem chegar à conclusão de que o melhor é fugir mesmo. Quando isso acontecer, ou se eles se demorarem demais para tomar essa decisão, leia o texto a seguir:

Com gritos selvagens, uma horda de guaranis avança sobre o campo de batalha. Por todo o lado, os mestiços, escravos e índios tupis desistem da luta e fogem correndo em todas as direções. Enquanto enfrentam os bandeirantes que permanecem de pé, lutando até a morte, os guaranis não terão tempo de perseguir todos os que fugiram para a mata. E essa talvez seja a única chance de vocês escaparem com vida daquele lugar.

A essa altura dos acontecimentos, os jogadores já devem ter percebido que sua única opção é fugir. Se isso não acontecer, você deve dizer isso abertamente (“bem, se vocês não fugirem agora, vão morrer...”, ou “existem índios demais vindo em sua direção. Não há como enfrentar tantos inimigos assim”). Isso deve fazê-los optar por uma “retirada estratégica”, o que nos leva à Cena 2.

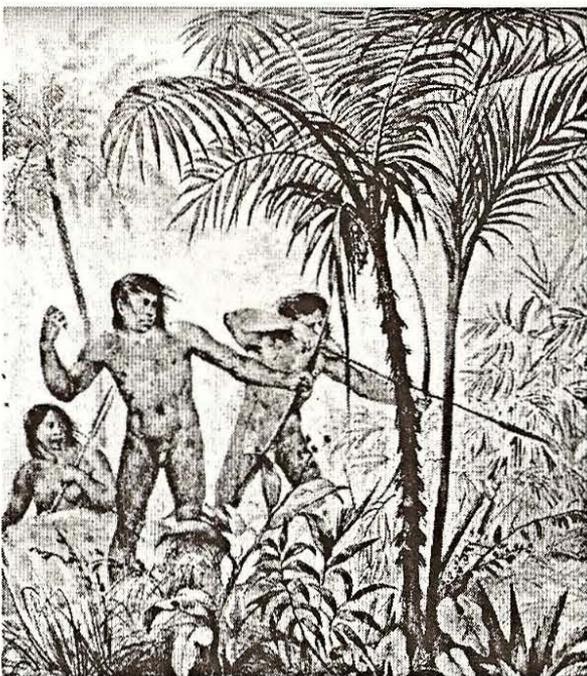
Cena 2 – Fuga na Mata

Quando os jogadores decidirem fugir, leia o texto a seguir:

Dando essa batalha como perdida, vocês resolvem tentar uma fuga desesperada. Mas antes terão de passar pela linha inimiga. E isso não parece ser muito fácil.

Peça que cada um deles faça um **Teste de Destreza** (ou de **Armas Brancas**). Quem falhar no teste não conseguirá passar ileso pelos inimigos e sofrerá 1D pontos de dano de Bal (recebeu um golpe de borduna).

- ❏ Se alguém tiver uma idéia original ou heróica, como por exemplo disparar um tiro de mosquete para o alto para afastar os inimigos ou ir à frente, abrindo caminho e dando cobertura para seus companheiros, adicione um bônus igual a +2 nos testes dos demais jogadores. E não se esqueça de premiar o autor da idéia com 1 ponto de experiência adicional, se ele chegar vivo ao final da aventura.



Continue lendo para eles:

Agindo em grupo, vocês conseguem vencer a linha inimiga, passando pelos guaranis e chegando à borda da mata. Atrás de vocês, a batalha continua cada vez mais feroz. Mas não há nada que vocês possam fazer agora. Aqui em Mbororé, jesuítas e índios conseguiram uma vitória histórica. Mas para vocês, e para o resto dos sobreviventes, ainda resta escapar da perseguição dos índios.

Sua única chance é correr pela mata até um antigo local de acampamento da bandeira. Talvez, seguindo as trilhas por onde a bandeira passou, vocês consigam encontrar o resto dos sobreviventes da batalha, que provavelmente farão esse mesmo percurso.

Infelizmente, isso não vai ser fácil, pois um grupo de guerreiros guaranis parece determinado a impedir que vocês escapem, perseguindo o seu grupo de perto quando vocês fogem para a mata.

Parece irônico que os bandeirantes, tão acostumados a caçar os índios, passem agora a ser caçados pelos guerreiros guarani.



■ Para criar uma perseguição interessante, você deve enriquecer sua descrição aproveitando os obstáculos do caminho com criatividade. Invente pedras enormes que os personagens têm de escalar, ribanceiras íngremes que precisam ser vencidas e descreva a mata fechada onde eles devem abrir uma trilha com seus facões. E não se esqueça de que os guaranis devem estar sempre apenas um passo atrás dos personagens. Lembre-se de falar sobre os gritos de guerra dos índios ecoando na floresta, do barulho de passos apressados na folhagem espessa e volta e meia diga que uma flecha passa zunindo por eles. Se você souber aproveitar bem esses elementos, pode criar uma perseguição realmente inesquecível.

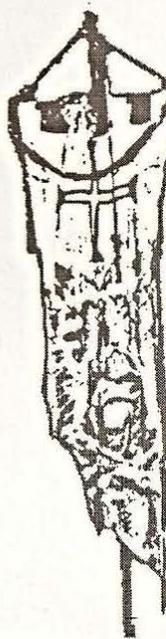
Durante a fuga, você deve pedir que os jogadores façam testes de Destreza (DX-2 quando for difícil), Escalada, Sobrevivência (para se orientarem na mata) e assim por diante. Se os jogadores relaxarem em sua fuga, ou se demorarem demais para tomar alguma decisão ou para obter sucesso em algum teste, diga que os índios estão se aproximando e descreva algumas flechas sendo disparadas da mata contra eles. Diga que muitas delas acertam apenas as árvores, mas peça que alguns dos jogadores testem a Esquiva, para escapar das flechadas. Se não conseguirem, cada flecha causa 1D pontos de dano.

Depois de algum tempo de perseguição, leia o texto a seguir:

Os guaranis não parecem dispostos a desistir da perseguição. E quanto mais exaustos vocês ficam, mais eles parecem confiantes de que vão alcançá-los.

Ao longe, vocês começam a ouvir o barulho de um rio, e essa pode ser a sua única chance de escapar de vez dos guaranis.

Em pouco tempo, vocês avistam numa curva do rio a ponte de cordas que a bandeira improvisou para poder atravessar. Se forem rápidos o bastante, pode ser que vocês consigam atravessar antes que os guaranis se aproximem demais.



Cena 3 – Cruzando o Rio

Os personagens se encontram diante de um grande rio, aossados pelos guerreiros guaranis e sua única opção é atravessar rapidamente uma ponte de cordas improvisada para chegar à outra margem.

Você deve incentivar a discussão entre os jogadores sobre como pretendem fazer a travessia. Quem vai atravessar a ponte primeiro, que tipo de proteção eles vão adotar, etc. Porém, lembre-os a todo momento de que os índios estão bem próximos e que eles têm de ser rápidos.

- Como Mestre, você deve controlar sua narrativa, acelerando as coisas para deixar os jogadores nervosos e ao mesmo tempo “segurando” um pouco os acontecimentos para que eles tenham tempo de pensar e tomar suas decisões. O importante é que eles interajam uns com os outros e também com o ambiente que você está criando com sua narrativa.

Quando eles finalmente decidirem como vão atravessar o rio, chegou a hora de rolar os dados. Cada jogador tem de ser bem sucedido em dois testes de **Destreza-2** para atravessar completamente a ponte. Uma falha no primeiro teste significa que ele não consegue subir na ponte e deve tentar novamente na próxima rodada. Depois de passar no primeiro teste, o jogador deve fazer um novo teste para conseguir chegar ao outro lado. Caso falhe no segundo teste, o jogador acaba derrubando algum item de seu equipamento no rio, ou se for uma falha crítica (17 ou 18 nos dados), o personagem despenca da ponte e é arrastado pela correnteza, tendo que nadar (teste de **Natação** ou **Destreza-4**) para chegar à margem em segurança.

Se os jogadores se atrapalharem muito para travessar o rio, os guaranis se aproximarão e começarão a disparar flechas. Quando todos (ou quase todos...) estiverem do outro lado do rio, leia o texto a seguir:

Quando vocês chegam à margem oposta, os guaranis aparecem vindos da mata, e começam a se concentrar em um grande grupo na beira do rio. Eles se aproximam da ponte de cordas e testam sua segurança.

De onde vocês estão, é possível avistar uma canoa alguns metros descendo o rio. Provavelmente, ela foi abandonada quando a bandeira atravessou o rio em direção às Missões. Agora, ela pode ser sua única chance de fuga!

- Você deve deixar que os jogadores percebam que devem usar a canoa para escapar dos guaranis. O ideal é que eles tenham essa idéia sozinhos, mas se por acaso eles pensarem nisso, você pode dar alguma “dica” a eles.

Se por acaso algum dos jogadores se lembrar de cortar a ponte depois que o grupo atravessou, os guaranis terão mais dificuldade para seguir os personagens, e eles ganharão um tempo precioso. Nesse caso, o jogador que teve a idéia deve ser premiado com um ponto de experiência adicional no final da aventura.

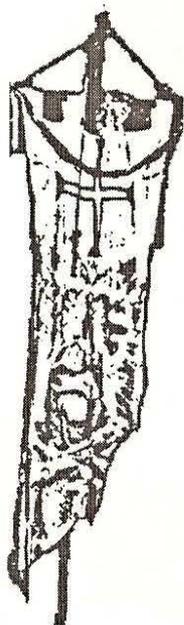
Cena 4 – Águas Turbulentas

Subindo a bordo da canoa abandonada na margem do rio, os personagens terão maiores chances de escapar dos guaranis. Você deve fazer com que os índios disparem muitas flechas sobre os personagens, mas elas não devem atingir os jogadores.

- Como Mestre, você pode “jogar” com as emoções dos jogadores. Diga que está testando a **Perícia** com Arco dos índios e role os dados sem que os jogadores vejam o resultado. Não importa qual o resultado dos dados, você pode dizer que os índios acertaram ou erraram como achar melhor. Sim, isso é uma espécie de “trapaça”, mas o trabalho do Mestre é tornar o jogo e a história mais emocionantes, e esse pequeno “truque” com certeza deixará seus jogadores bastante “ligados”.

A viagem pelo rio não será mais tranqüila do que a fuga pela mata. É claro que sem os índios em seu encalço, os jogadores poderão relaxar e até mesmo cuidar dos feridos. Se algum dos personagens estiver muito ferido, você pode sugerir que eles passem a noite acampados na margem do rio, e nesse tempo poderão tratar de seus ferimentos, partindo na manhã seguinte.

De qualquer modo, durante a viagem pelo rio, o jogador que estiver conduzindo a canoa deve fazer testes periódicos de **Destreza** para manobrar na correnteza.



Em algum momento, diga que a correnteza aumenta, e que mais à frente surgem corredeiras e pedras. Agora, fica mais difícil manobrar a canoa (teste de Destreza-2 para o piloto). Se por acaso o piloto falhar em algum teste de Destreza, os demais jogadores devem todos fazer testes de Destreza. Quem não conseguir um sucesso será lançado para fora da canoa e terá de nadar (Natação ou Destreza-4) até alcançar a margem. Uma falha significa que o personagem está se afogando. Se algum outro jogador quiser tentar salvar um companheiro em apuros, terá de ser bem sucedido em um teste de Destreza-2 para conseguir agarrar seu amigo e levá-lo em segurança para a margem.

Depois de toda essa emoção, você deve dizer que a partir desse ponto se torna impossível prosseguir a viagem com a canoa, e que eles devem seguir a pé. Infelizmente, eles não têm a menor idéia de onde estão.

Cena 5 – Perdidos na Selva

Leia o texto a seguir para os jogadores:

Depois de muitos percalços, vocês conseguiram escapar dos guaranis, mas agora precisam encontrar o caminho pela mata até o local do acampamento da bandeira.

Isso será mais fácil se entre os personagens existir algum *mateiro*, *mestiço* ou *índio*. Mas qualquer bandeirante com **Senso de Orientação**, **Conhecimento do Terreno** ou um valor alto de **Sobrevivência** pode ajudar bastante. Em último caso, peça que eles façam testes de IQ para encontrar o caminho.

Se você quiser acrescentar mais emoção a essa aventura, pode fazer com que um dos personagens seja atacado por uma onça faminta ou pode criar um ataque de índios. Mas se você achar que os jogadores já tiveram emoção suficiente, passe direto para a cena final.

Cena 6 – O Fim

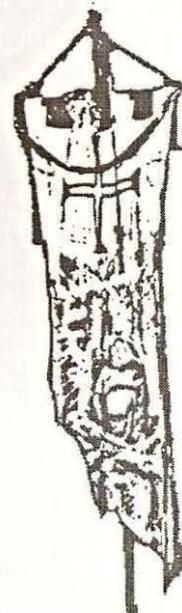
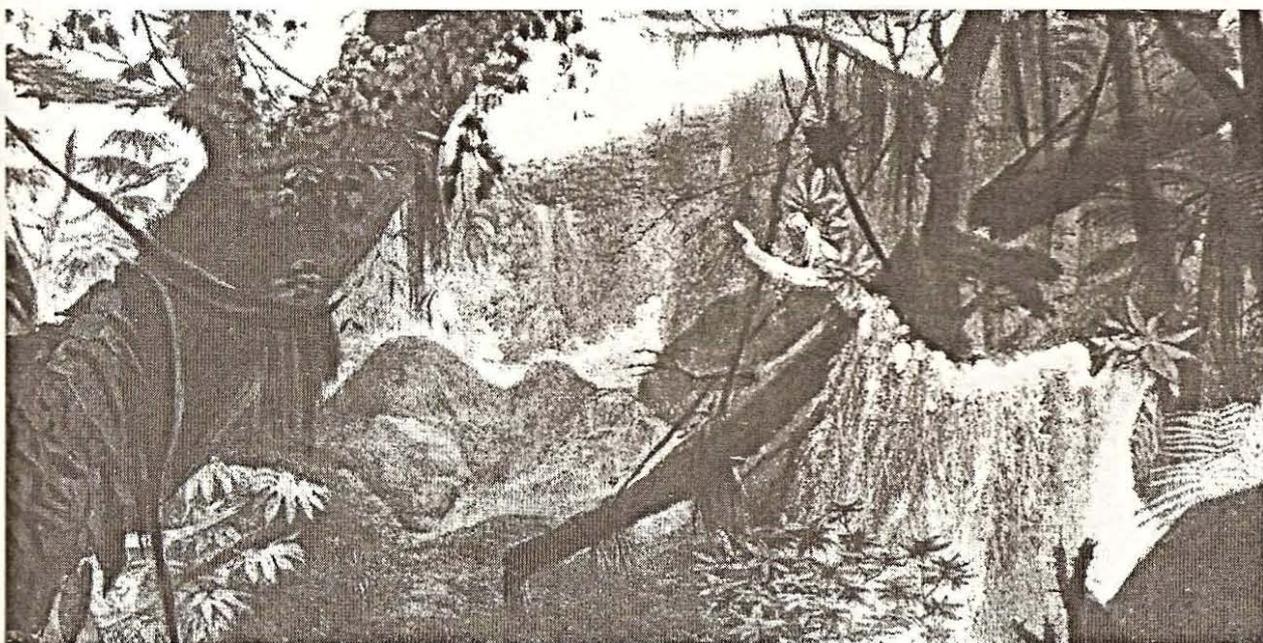
Para encerrar a aventura, leia o texto a seguir para os jogadores:

Vocês caminham pela mata apreensivos, temendo que os guaranis ainda estejam em seu encalço e que possam atacar vocês a qualquer momento.

Felizmente, ao fim de alguns dias vocês percebem que seu medo é injustificado. O perigo parece ter ficado para trás. E todos ficam muito alegres quando avistam ao longe o acampamento e percebem que há vários homens lá. São outros sobreviventes da batalha de Mbororé, que recebem vocês com alegria.

Infelizmente, o peso da derrota e a morte de tantos companheiros é algo que nenhum de vocês jamais esquecerá.

FIM



Pontos de Experiência

Consulte a lista abaixo para decidir quantos pontos de experiência cada jogador deve receber:

- Se conseguiram passar pelos inimigos e fugir para a mata ilesos +1
- Se mais do que 2 personagens foram atingidos antes de fugirem -1
- Se tiveram alguma idéia original que ajudou na fuga +1
- Se agiram em grupo e interagiram bem +1
- Se conseguiram atravessar a ponte de cordas +1
- Se caíram e foram arrastados pelo rio -1
- Se lembraram de cortar a ponte +1
- Se manobraram bem a canoa +1
- Se alguém foi derrubado no rio -1
- Se descobriram facilmente o caminho na mata +1
- Se ficaram muito tempo perdidos na selva -1



E Depois?

Agora chegou a hora de distribuir os Pontos de Experiência aos jogadores. Esses pontos são usados para melhorar suas perícias ou para aprender perícias novas, fazendo com que seus personagens evoluam (como está explicado na página 18). Veja na tabela abaixo como distribuir os pontos de experiência para essa aventura.

Depois que a aventura terminar, você pode criar outras. Se quiser, você pode usar os mesmos personagens. Você pode criar uma nova missão, totalmente diferente dessa ou uma continuação da primeira história. Para criar uma nova aventura, basta imaginar o que poderia ter acontecido aos personagens depois que essa história terminou. Se você quiser, pode criar uma série de aventuras, aproveitando fatos reais das Entradas e Bandeiras, durante seus mais de 150 anos de história. Assunto é o que não vai faltar!

BANCO DE IDÉIAS

Veja agora algumas idéias para aventuras de Entradas e Bandeiras:

EM BUSCA DO OURO

- Os personagens exploram um rio no sertão, onde as lendas dizem existir uma caverna cheia de ouro.

OS GUARDA-COSTAS

- Um rico comerciante ameaçado de morte contrata os personagens dos jogadores para protegê-lo durante uma viagem pelo sertão.

A GUERRA DAS FAMÍLIAS

- Depois de matar um homem num duelo, um dos personagens acaba envolvido na guerra dos Pires e dos Camargo, atraindo o ódio sobre o grupo.

A CONSPIRAÇÃO

- Os personagens descobrem uma trama para matar o juiz Fernão Dias e impedir a partida de sua bandeira em busca da serra das esmeraldas.

A GRANDE VIAGEM

- Depois de salvarem Fernão Dias da morte, os jogadores são convidados a participarem de sua bandeira em busca das esmeraldas. Esse é o início de uma campanha que pode durar anos!

CAÇADA HUMANA

- Durante a bandeira de Fernão Dias, os personagens têm de perseguir um homem, acusado de tentar matar o Caçador de Esmeraldas. Mas na verdade, ele foi incriminado pelo verdadeiro conspirador, o próprio filho de Fernão Dias.

A MONÇÃO

- Enfrentando doenças, animais, índios hostis e a correnteza dos rios, os personagens partem de Porto Feliz em direção às minas de Cuiabá.

O FORTIM

- Acuados pelos índios, os personagens têm de defender um forte até que o socorro chegue.

QUE REI SOU EU?

- O Recém-declarado Rei de São Paulo, Amador Bueno pede aos personagens que o ajudem a escapar da vila, mas seus planos nunca dão certo e ele acaba se refugiando na Igreja. Uma aventura cômica no melhor estilo das comédias de erros.

A MISSÃO

- Os personagens se juntam aos jesuítas para proteger uma missão de um ataque do bandeirante Raposo Tavares.

OS FUGITIVOS

- Os jesuítas sobreviventes do ataque de Raposo Tavares têm de chegar à cidade mais próxima para denunciar o ataque. Os personagens devem guiá-los e protegê-los dos perigos do sertão.

A CIDADE PERDIDA

- De posse de um mapa antigo, um homem misterioso contrata os personagens para uma busca no sertão pelo reino perdido do Payiti, onde uma surpresa terrível os aguarda.

Mais cedo ou mais tarde, todo GM quer criar suas próprias aventuras. Essas aventuras "feitas em casa" podem variar de histórias simples a universos ficcionais completos e intrincados. Mas você deve começar pelo mais simples, como a história que mostramos na **Aventura Pronta**.

Planejamento da Aventura

Quando alguém planeja uma aventura, deve escrever apenas o roteiro da história, o cenário onde os jogadores irão atuar. Deve criar uma sequência de eventos (os encontros) e esboçar as cenas que compõem a aventura.

Cenário

O cenário é o palco da sua história. No caso desse livro, temos um cenário definido e bem conhecido, mas você pode usar as regras de GURPS em qualquer cenário, em qualquer ambiente. Se você quiser, pode alterar o cenário desse livro, introduzindo magias, criaturas lendárias, milagres, objetos mágicos, etc.

Enredo

O "enredo" é a sequência de coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o GM guia os personagens de uma cena para outra. Numa aventura mais sofisticada, existem coisas acontecendo sem que os personagens percebam. Nesse caso, o GM cria muitas situações e os jogadores vão passando de uma para outra enquanto vão descobrindo as pistas. É como uma casa, onde o GM sabe o que existe em cada quarto e os jogadores escolhem livremente em que quarto entrar primeiro.

Introdução

A maneira mais comum de começar uma aventura é usando um "porta-voz", um personagem que dá uma missão e algumas informações aos jogadores. Ele pode ser um velho numa taverna, um ricoço contratando os jogadores para um serviço, um forasteiro ferido que entrega uma carta e morre, alguém que conta uma lenda, ou uma notícia que eles lêem no jornal.

Os Personagens do GM

Os personagens interpretados pelo GM (os NPCs) são fundamentais para a aventura. Existem três tipos de NPCs:

Os *genéricos* são aqueles que têm pouca influência na história, como o dono da taverna, os transeuntes, a velhinha da igreja, etc. O GM deve torná-los interessantes, pois mesmo que não tenham muita importância, eles servem para "criar o clima", e tornar o cenário mais vivo.

Os *coadjuvantes* são os aliados, informantes e personagens poderosos da aventura. O rei, o chefe de polícia, o mago que ajuda os jogadores são alguns exemplos de coadjuvantes. O GM deve pensar nas suas motivações e personalidades, para poder interpretá-los de maneira interessante.

Já os *adversários* devem ser tratados como os personagens dos jogadores. Além de motivações e personalidades, você precisa conhecer as perícias e poderes do vilão para poder transformá-lo num verdadeiro desafio para os jogadores.

Encontros

Os encontros são as situações que envolvem ação dentro da aventura. Podem ser combates, discussões, armadilhas, etc. Existem encontros planejados, improvisados e aleatórios.

Os encontros *planejados* são aqueles que têm que acontecer pois são importantes para a aventura. Eles devem ser planejados com antecedência.

Já os encontros *improvisados* são criados pelo GM quando os jogadores decidem fazer algo que ele não tinha planejado. Eles são usados para "colocar os jogadores (e a aventura) no caminho certo".

Os encontros *aleatórios* servem para "recheiar" a história, criando "distrações" entre os encontros planejados.

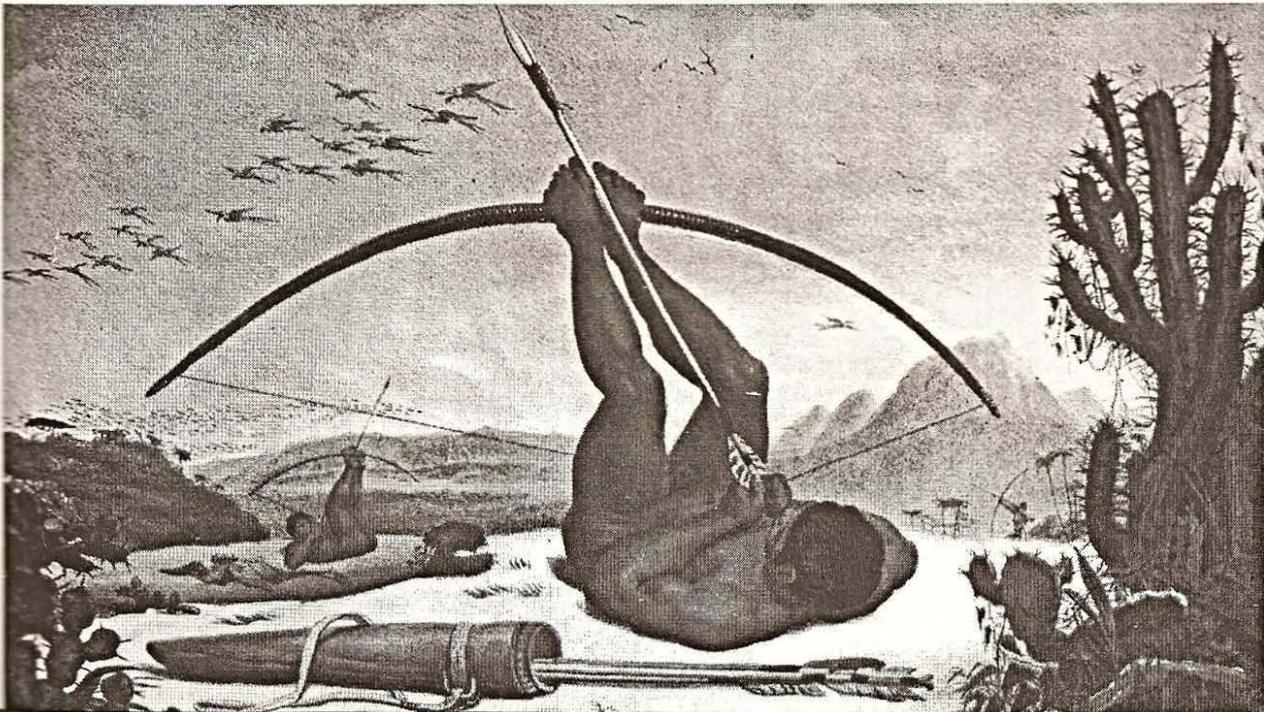
Final

Toda história precisa de um clímax, um *gran-finale*! Você deve planejar com cuidado o desfecho da sua aventura, para garantir muita emoção na cena final.

A Campanha Continua

Mais interessante (e mais complexa) do que uma aventura é uma série de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Isto se chama campanha.

Numa campanha, cada aventura deve levar à outra naturalmente, como os capítulos de uma novela. Deve haver um objetivo maior por trás de cada aventura, algo que só pode ser realizado com muitas sessões de jogo. A cada capítulo, os jogadores evoluem e chegam mais perto do objetivo, mas velhos inimigos retornam, novas informações são descobertas e a história segue seu rumo.



ESCREVENDO AS CENAS DA AVENTURA

Personagens Históricos

*os números entre parênteses representam o custo dessas características em Pontos de Personagem

Antônio Raposo Tavares

Total de pontos: 125 pontos
Tipo de Personagem: Bandeirante (25 pontos)

Aparência: Alto e forte, com barbas negras e olhar rude.

História do Personagem: um dos maiores caçadores de índios, responsável por muitos ataques cruéis às Missões espanholas.

Atributos	Valor	Custo
• ST	11	(10)
• DX	13	(30)
• IQ	10	(0)
• HT	12	(20)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-1	1d+1
Vel Básica	6,25	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	8	8
Armadura	DP	RD
• Coura	1	1

Vantagens

- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)

- Senso de Direção (sempre sabe onde está o norte)
- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Reflexos em Combate (+1 nas Defesas Ativas) (15)

Desvantagens

- Reputação (cruel) (-10)
- Mau-humor (-10)

Perícias

- Armas de Pólvora
 - mosquete 15
 - pistola 14
- Armas de Mão
 - espada 13
- Conhecimento do Terreno 13 (6)
- Sobrevivência (na mata) 13 (8)
- Briga 13 (1)
- Liderança 12 (6)
- Intimidação 13 (8)
- Língua (tupi) 12 (6)

Peculiaridades (-2)

- Genro de Fernão Dias Pais, o velho
- Odiado pelos jesuítas espanhóis



Fernão Dias

Total de pontos: 122 pontos
Tipo de Personagem: Bandeirante Experiente (33 pontos)

Aparência: Velho bandeirante respeitado por sua linhagem nobre e sua atuação como juiz na Vila de São Paulo. Em sua última bandeira, partiu em busca da lendária "Serra das Esmeraldas", morrendo no sertão.

Atributos	Valor	Custo
• ST	10	(0)
• DX	12	(20)
• IQ	13	(30)
• HT	11	(10)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-2	1d
Vel Básica	5,75	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	6	7
Armadura	DP	RD
• Coura	1	1

Vantagens

- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)

- Carisma +2 (+2 nos testes de Reação)
- Reputação +2 (homem justo e influente)
- Alfabetizado (10)
- Poderes Legais (juiz) (10)

Desvantagens

- Teimosia (-10)
- Voto (encontrar as esmeraldas) (-10)
- Senso do Dever (promessa ao Rei) (-10)

Perícias

- Armas de Pólvora
 - mosquete 15 (6)
 - pistola 13
- Armas de Mão
 - espada 13 (3)
- Sobrevivência (na mata) 13
- Liderança 15 (4)
- Jurisprudência 13 (4)
- Língua (tupi) 14 (2)
- Trato Social 14 (2)

Peculiaridades (-1)

- Descendente de Pedro Álvares Cabral



Bartolomeu Bueno da Silva (o Anhangüera)

Total de pontos: 131 pontos
Tipo de Personagem: Bandeirante Experiente (33 pontos)

Aparência: Homem forte e decidido, Bartolomeu Bueno da Silva é um bandeirante astuto e determinado, às vezes até demais.

Atributos	Valor	Custo 70
• ST	12	(20)
• DX	11	(10)
• IQ	12	(20)
• HT	12	(20)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-1	1d+2
Vel Básica	5,75	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	6	6
Armadura	DP	RD
• Coura	1	1

Vantagens

- Carisma +2 (+2 nos testes de reação)
- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)
- Reputação +2 (temido e respeitado entre os índios)

Desvantagens

- Teimosia

Perícias

- Armas de Pólvora
 - mosquete 14 (6)
 - pistola 14 (6)
- Armas de Mão
 - espada 13 (6)
- Liderança 12
- Sobrevivência (na mata) 14 (4)
- Lábria (encenação) 13 (4)
- Língua (tupi) 12 (2)

Peculiaridades (-1)

- Conhecido e temido pelos índios como Anhangüera, o Diabo Velho



Personagens para Jogadores

*os números entre parênteses representam o custo dessas características em Pontos de Personagem

André Lobo

Total de pontos: 93 pontos

Tipo de Personagem: Jovem Bandeirante (28 pontos)

Aparência: jovem e robusto, com olhos claros e cabelos castanhos.

História do Personagem: filho de um famoso bandeirante morto no sertão, André vê nas bandeiras a única maneira de salvar a fazenda da família.

Atributos	Valor	Custo 70
• ST	11	(10)
• DX	13	(30)
• IQ	10	(0)
• HT	13	(30)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-1	1d+1
Vel Básica	6,5	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	7	7
Armadura	DP	RD
• Courea	1	1

Vantagens

- Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)
- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)

Desvantagens

- Juventude -2 (-2 nos testes de reação com mais velhos)

Perícias

	NH
• Armas de Pólvora	
— mosquete	15
— pistola	14
• Armas de Mão	
— espada	13
• Sobrevivência (na mata)	10
• Conhecimento do Terreno	11

Peculiaridades

- Gosta de animais
- Sobrancelhas unidas
- Gosta de música
- Alegre e brincalhão
- Não gosta de ser chamado de "garoto"



Juan Lopez

Total de pontos: 100 pontos

Tipo de Personagem: Jesuíta Espanhol (28 pontos)

Aparência: Alto, magro, de cabelos negros.

História do Personagem: filho de uma rica família de Castela, entrou para a Companhia de Jesus seguindo sua vocação religiosa e seu gosto pela aventura.

Atributos	Valor	Custo 70
• ST	11	(10)
• DX	12	(20)
• IQ	12	(20)
• HT	11	(10)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-1	1d+1
Vel Básica	5,5	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	5	6
Armadura	DP	RD
• Roupas de Verão	0	0

Vantagens

- Carisma +2 (+2 nos testes de reação)
- Clericato
- Alfabetizado
- Empatia

Desvantagens

- Código de Honra
- Voto
- Pacifismo (só luta em defesa própria)

Perícias

	NH
• Naturalista	11
• Sobrevivência	12
• Língua guarani	12
• Trovador	13
• Teologia	14
• Armas de Mão	
— espada	12 (2)



Jandira

Total de pontos: 95 pontos

Tipo de Personagem: Índia das Missões (25 pontos)

Aparência: Bela e atraente, com cabelos negros e sorriso encantador.

História do Personagem: órfã criada pelos jesuítas, Jandira tornou-se uma das raras mulheres guerreiras, lutando pela missão com fervor absoluto.

Atributos	Valor	Custo
• ST	10	(0)
• DX	13	(30)
• IQ	12	(20)
• HT	12	(20)
Dano Básico	GDP	Bal
	1d-2	1d
Vel Básica	6,25	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	6	7
Armadura	DP	RD
• Roupas de Verão	0	0

Vantagens

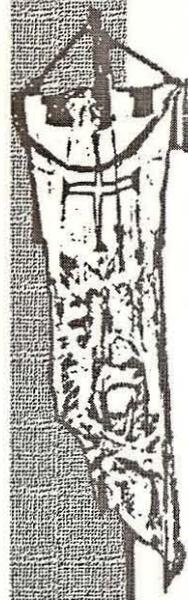
- Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
- Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão IQ)
- Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)

Desvantagens

- Pacifismo (só luta em defesa da missão)

Perícias

	NH
• Naturalista	13
• Sobrevivência	13
• Canto	12
• Furtividade	14
• Rastreamento	13
• Arma de Mão	
— borduna	14



Referências Bibliográficas

- ANDRADE, Flávio, PEREIRA, Carlos K. e RICON, Luiz Eduardo, *O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz*, Rio de Janeiro: GSA Entretenimento Editorial, 1992.
- ANDRADE, Flávio, PEREIRA, Carlos K. e RICON, Luis Eduardo, *A Floresta do Medo/O Engenho*, Rio de Janeiro: GSA Entretenimento Editorial, 1993.
- BELMONTE. *No Tempo dos Bandeirantes*. Edição facsímilar. São Paulo: Melhoramentos, 1998.
- BONFIM, Luis Paulino, *Armas dos Bandeirantes*, Revista Magnum, Ano 10, nº 24, pág.76, São Paulo: Editora Magnum, 1991.
- CHIAVENATO, Júlio José. *Bandeirismo: Dominação e Violência*, Coleção Polêmica, São Paulo: Moderna, 1991.
- FONTES, Ofélia e FONTES, Narbal, *O Gigante de Botas*, Série Vaga-lume, São Paulo: Editora Ática, 1989.
- FONTES, Ofélia e FONTES, Narbal, *Coração de Onça*, Série Vaga-lume, São Paulo: Editora Ática, 1988.
- GRANDE ENCICLOPÉDIA ARMAS DE FOGO-MECÂNICA E FUNCIONAMENTO, São Paulo: Editora Século Futuro, 1988.
- HOLANDA, Sérgio Buarque de, *Caminhos e Fronteiras*, São Paulo: Companhia das Letras
- JACKSON, Steve e FORD, John M., *GURPS Viagem no Tempo*, São Paulo: Devir Livraria, 1993
- MACHADO, Alcântara. *Vida e Morte do Bandeirante*, Coleção Paulística, Volume XIII, São Paulo: Governo do Estado de São Paulo, 1978.
- MOTT, Odete de Barros, *No Roteiro da Coragem*, São Paulo: Editora do Brasil.
- MOREIRA, Baltazar de Godoy, *Rio Turbulento e outra História*, São Paulo: Editora do Brasil.
- SIMÕES, J. de Oliveira, *As Armas nos Lusíadas*, Lisboa: Publicações Alfa, 1989.
- TAUNAY, Affonso de *História Geral das Bandeiras Paulistas*, São Paulo: Ideal, 1936.
- VOLPATO, Luiza. *Entradas e Bandeiras*. História Popular, São Paulo : Global, 1985.
- Grandes Personagens da Nossa História*, Volume 1, São Paulo: Abril Cultural, 1969.

Referências Iconográficas

- ALMEIDA JR, página: 23
- BRAGA, Teodoro, páginas: 7, 34 e 36
- DEBRET, Jean Baptiste, páginas: 4, 5, 6, 10, 12, 13, 15, 20, 21, 30, 33, 35 e 38
- FALCO, Rafael, página: 27
- MASTROIANI, página: 24
- MUTARELLI, Lourenço, páginas: 17, 20, 21, 26 e 37
- PEREIRA, Zilda, página: 14
- RUGENDAS, Johann Moritz, páginas: 1, 2, 3, 16, 20, 21, 28, 29 e 37
- SILVA, Oscar Pereira da, páginas: 11 e 27
- VICTOR, Manuel, página 36

Outras Referências

- O Caçador de Esmeraldas*, um filme de Osvaldo de Oliveira, 1979.
- No Coração dos Deuses*, um filme de Geraldo Moraes, 1999.
- A Muralha*, minissérie de Maria Adelaide Amaral e João Emanuel Carneiro, Rede Globo de Televisão, 2000
- Museu Paulista - Parque da Independência s/nº - Ipiranga - São Paulo - SP
- Casa do Bandeirante - Praça Monteiro Lobato s/nº - Butantã - São Paulo - SP

Questionário do mini GURPS

Estamos contentes por você ter se interessado pela série mini GURPS e gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade.

Nós incluiremos seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: você não precisa arrancar a página, envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

1. Qual a sua opinião sobre o mini GURPS?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o mini GURPS?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

9. Onde você comprou o mini GURPS?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

Nosso endereço:
DEVIR LIVRARIA
Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo-SP
e-mail: rpgdevir@unisys.com.br
site: www.devir.com.br

REVIVA A AVENTURA DOS BANDEIRANTES!



Siga a trilha da sua imaginação e junte-se aos famosos bandeirantes do passado. Enfrente os perigos ocultos no sertão e reviva a epopéia das Entradas e Bandeiras, recriando suas histórias de bravura, crueldade e aventura.

O livro *mini GURPS Entradas e Bandeiras* é um RPG para iniciantes. Com ele, além de aprender passo a passo como jogar RPG, você vai descobrir se os bandeirantes foram grandes heróis nacionais ou terríveis vilões caçadores de índios.

Ou as duas coisas...



A série *mini GURPS* é a introdução ideal aos jogos de RPG

Indicado para jogadores iniciantes, *mini GURPS Entradas e Bandeiras* tem tudo o que você precisa para começar a jogar e a se divertir.

Neste livro, você encontra:

- As Regras Básicas de *GURPS* explicadas em apenas uma página!
- Uma Aventura Solo que ensina como usar as regras.
- Instruções para a criação dos personagens.
- Informações sobre a época dos bandeirantes, para você usar em seus jogos.
- Uma Aventura Pronta, que ensina como ser Mestre.
- Vários Personagens Prontos, incluindo Fernão Dias, o Caçador de Esmeraldas!

Se você quiser, pode usar este livro em conjunto com o *mini GURPS Regras Básicas para jogar RPG*, que mostra como criar personagens e aventuras em qualquer época ou cenário que você puder imaginar.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo das regras de *GURPS*, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.

ISBN 85-85443-70-7



9 788585 443702